零售价 12元
邮发代号：48-113
每月5日发行
2013 Vol.193 11月
国际标准刊号:ISSN-1008-2352 国内统一刊号:CN45-1239/TP

信长之野望14：创造 亲娘养了三十年

Personal Computer Game Guide

电脑乐园 游戏攻略



新游大腕

勇者斗恶龙10
转生异族拯救人类！

游边戏外

Big RPG

极速体验

全面战争：罗马2
统帅的百科全书

盗贼遗产
挂着挂着你就变强了！

网游攻略全指引

大宋
皇城玩法激情无限

零世界
三大单人副本攻略

英雄联盟专区

一级团攻防战略
到湖人主场看S3总决赛

封面游戏

分裂细胞6：黑名单
升级与收集精要攻略

TOM CLANCY'S
SPLINTER CELL
BLACKLIST

11月

CONTENTS

游戏攻略 目录

001 **网游风云榜**
002 **游戏新闻**
006 **游戏 X 光片**

网游平台

010 **新游大腕**
勇者斗恶龙 10
转生异族拯救人类！

014 **网游最前沿**
桃园将星录
极度恐慌 OL
危机 2015

020 **网游攻略全指引**
EVE：奥德赛
真正的玩家领地 超级联盟盘点
热血传奇 年度版本巨献
大宋
荣耀测试接近尾声 皇城玩法激情无限
零世界 三大单人副本攻略

单机平台

028 **强档预报**
信长之野望 14：创造
亲娘养了三十年情无限

032 **新作预告**
出击飞龙
X- 重生
黑暗之魂 2
乌鸦的悲鸣

038 **极速体验**
全面战争：罗马 2
统帅的百科全书
盗贼遗产：挂着挂着你就变强了！
阿克拉什：传承 轮剑者的命运
腐烂国度：世界末日 僵尸暴动

046 **单机强打攻略专区**
分裂细胞 6：黑名单
升级与收集精要攻略

052 **英雄联盟专区**
一级团攻防战略
到湖人主场看 S3 总决赛

056 **游边戏外**
Big RPG

062 **GAME 后勤组**

066 **面对面**
专访《征途 2》游戏主策划赵剑枫

067 **第一现场**
“卡通总动员・疯狂模玩季”在沪举行
完美世界・青春怒放 演唱会

070 **玩家交流**

电攻网游风云榜

网游平台（10 月中旬至 11 月初）









健康游戏忠告

抵制不良游戏，拒绝盗版游戏
注意自我保护，以防受骗上当
适度游戏益脑，沉迷游戏伤身
合理安排时间，享受健康生活

主管单位：广西出版传媒集团有限公司
主办单位：广西金海湾电子音像出版社有限公司
出版：广西金海湾电子音像出版社有限公司
编辑：《电脑乐园》杂志编辑部
社长：施伟文
总编辑：滕耀胜
主编辑：熊韬
执行主编：韦松林
责任编辑：莫静 杨勇 陶晓明
文字编辑：杨晓琴 倪荣页 张开明 张贞颖 潘红艳（实习）
美术编辑：马朔骅 张琪 欧阳瑛
杂志发行：顾惠宏
广告发行：刘莺 方瑛
国际标准刊号：ISSN 1008-2352
国内统一刊号：CN45-1239/TP
地址：广西南宁市鲤湾路 8 号
电话：（0771）5879176
邮编：530022

测来测去，不删档才是王道！









十大新游期待榜

17173 爱游戏 爱17173

1）炉石传说
9.163.com/home
2）自由篮球
fs2.tiancity.com
3）使命召唤 OL
codol.qq.com
4）射雕 Zero
sd.wanmei.com
5）黑金
hj.woniu.com
6）地城之光
ds.sdo.com
7）新流星搜剑录
xlx.kongzhong.com
8）最终幻想 14
ff14.sdo.com
9）怪物猎人 OL
mho.qq.com
10）激战 2
gw2.kongzhong.com

十大网游排行榜

CGWR SINA

游戏名称	游戏评分
英雄联盟	CGWR 8.83
零世界	CGWR:8.67
龙之谷	CGWR:8.61
魔兽世界	CGWR:8.45
九阴真经	CGWR:8.33
剑灵	CGWR:7.91
EVE：奥德赛	CGWR:7.63
零世界	CGWR:7.52
大宋	CGWR:7.32
行星边际 2	CGWR:7.28

上海工作室：（021）54500282
邮购查询：（021）64850690
广告专线：（021）64856122 转 180
印刷制作：常熟市双乐彩印包装有限公司
发行价格：每本 12 元
邮购地址：上海市闵行区桂平路 470 号 14 幢 2 楼
邮编：200233

声 明

凡被本刊录用及支付稿费的稿件，均视为作者同意以下条款：
1. 本刊作者图文责任自负。对于作者侵犯他人版权或者其他权利的文字、图片、稿件，广西金海湾电子音像出版社暨《电脑乐园》杂志编辑部不承担任何连带责任。
2. 稿件自发稿之日起，其专有出版权（杂志原本、选编本出版权）归广西金海湾电子音像出版社暨《电脑乐园》杂志编辑室所有，杂志有权利以任何形式使用、编辑、修改该作品，无需另行征求作者同意，也无需再支付额外的稿费。
3. 本刊版权属广西金海湾电子音像出版社暨《电脑乐园》杂志编辑室所有。未经许可，不得以任何方式做全部或局部之翻印、仿制，著作权法另有规定的除外。

GAME NEWS
游戏新闻

编：X 先生　美：grass

微新闻















1 暴雪发布《风暴英雄》

暴雪正式宣布 Moba 类游戏《风暴英雄》。这款游戏最初被命名为《暴雪 Dota》，随后更名为《暴雪全明星》，现在终于正式被定名为《风暴英雄》。之后暴雪游戏全都是 HS——虫群之心（Heart of the Swarm），炉石传说（Hearth Stone），《风暴英雄》（Hero of the Strom）。

2 第七届 BlizzCon 举办

11 月 8 日，第七届暴雪娱乐嘉年华在美国加利福尼亚阿纳海姆的阿纳海姆会议中心举行。这次嘉年华有虚拟门票出售。购买虚拟门票的玩家可以通过网上英文转播观看现场内容。了解现场暴雪最新游戏的信息，观赏全球顶尖职业玩家比赛，还能获得一些游戏中的虚拟道具纪念品，包括稀有卡牌、头像、战旗和小宠物。

3 微软百视通合作入华

随着上海自贸区正式成立。百视通宣布与微软合作成立上海百家合信息技术发展有限公司。新公司将推出使用 Xbox 技术的家用游戏终端。封锁多年的中国家用机市场即将开放。未来索尼和任天堂也许会复制这一模式入华。

4 WCG 总决赛

WCG2013 将在 11 月 28 日到 12 月 1 日在中国昆山举行世界总决赛。今年的比赛项目除了经典的魔兽、星际争霸、英雄联盟、FIFA 之外，还有水果忍者，神庙逃亡等手机项目加入。

5 魔兽点卡加道具

早在 5.4 的测试服务器中就有过的“双倍经验药水”最近正式在国服上线。这种药水效果持续 1 小时，获得 100% 的经验加成。1 瓶售价为 6 战网点，5 瓶优惠价 25 战网点。可以在游戏中直接购买。据推测，装有好运护符的护符袋也可能出现在商城中。魔兽进入点卡加道具收费运营年代。

6 英雄联盟卡牌曝光

最近，有黑客潜入了英雄联盟开发商总裁 Marc Merrill 的帐号，发现了一款名叫《英雄联盟：最高权力》的游戏登陆界面。黑客声称自己已经拿到了客户端和服务器端，这是一款独立的卡牌游戏。官方表示被透露出的内容是从未公布过的“曾经制作的实验作品”。没有说明是否会真的上市。

7 动视暴雪高价赎身

原为威望迪公司子公司的动视暴雪在 10 月以 58.3 亿美元的价格从母公司手中回购了 4.29 亿股票，开始走上自主运营之路。新股东之一 ASAC II IP 投资集团拥有动视 24.7% 的股份。腾讯是这个财团的股东之一，也算曲线入股。交易后，威望迪依然持有动视 8300 万部票，占总股本 12%。

8 腾讯推广游戏客户端

腾讯最近开始推广自己的游戏客户端产品。它囊括腾讯全平台精品游戏，无论是休闲游戏，角色扮演游戏，还是竞技类游戏都能一站式找到。此客户端还有游戏下载管理，特权礼包发放，网游加速，游戏杀毒等功能。传言未来还会加入对《英雄联盟》的官方插件支持。

9 TGC2013 上海开幕

一年一度的腾讯游戏年度盛会——腾讯游戏嘉年华（简称 TGC）11 月 29 日将再度降临上海世博展览馆一号馆。还是熟悉的城市，还是熟悉的场馆，这一次，TGC 的狂欢氛围将变得空前热烈——从 11 月 29 日到 12 月 1 日，为期三天的 TGC2013 将以丰富的互动体验，精彩的舞台表演和大量周边让玩家高兴起来。

10 Valve 发布新手柄

作为 Steam 游戏生态系统的一部分。Valve 最近发布了新款的自主研发游戏手柄。这款手柄在控制按钮设计方面进行了大胆创新，没有常见的遥感，而用新式的触摸控制代替。据说游戏操作流畅顺滑，连策略游戏和即时战略游戏都能玩。虽然它还不能完全取代鼠标键盘，但也是一种新的选择。

11 次世代主机上市

广受关注的下一代游戏主机 PS4 和 Xbox One 将分别于 11 月 15 日和 11 月 22 日正式上市。针对这两款新设备，不少玩家关心它们与电脑之间的游戏性能差异。英伟达和索尼的高层也分别出来互相嘲讽。最终孰优孰劣还要上市后才知道。虽然这是家用机市场的消息，但天下游戏玩家是一家。结合以后中国市场开放的消息，说不定我们能玩上行货。

12 星际公民集资两千万

太空游戏《星际公民》目前获得了 2200 万美元的集资。相当于一亿三千五百万人民币。它成为了目前为止 Kickstarter 众筹集资金额最高的游戏项目。这些钱将会被用来提高游戏成品的品质，类似脸部捕捉系统的功能也会加入。这款经营模拟加战斗游戏使用 CryEngine 四代引擎打造，将会在 2014 年第四季度上市。

13 战地 4 加入大量中国元素

在战地 4 系列中，玩家果然发现了许多之前被透露的中国元素。除了场景地图有大量以中国上海为背景，还能见到亲切（怪异）的中文告示牌。游戏中更能听见中文语音：“我中弹了”等等。开发商表示以后还会有更多的中国地图加入其中。

14 半条命 3 商标闪现

据欧盟官方的商标管理当局查询消息，最近有人注册了《半条命 3》的商标。但 Valve 公司并未透露这是正在准备开发下一代游戏还是仅仅作为保护性注册措施。随后，相关的商标页面很快就消失了。这次事件引起了大家广泛的好奇与猜测。















学 GTA 开车进地铁

可能是受到最近发行的热门游戏《侠盗猎车手 5》启发。在德国有一名醉汉把自己的汽车开进了地铁隧道。这名 27 岁的醉汉驾驶雪铁龙，来到了隧道口，他非但没有停车，还直接开进去，经过一个地铁站也没停下来。名为 Martin Huber 的 GTA 粉丝在地铁中一路畅驾驶，最后总算被警察拦截了下来。幸运的是，当晚线路上并没有火车运营。

X：警察出警也够慢的，不过话说他应该也没有触动几颗警徽。


停在铁轨上的车


这活 GTA 里老吃老做了

纸质破坏神

韩国玩家 TaeHyeon Hong 最近展示了他制作的暗黑角色纸模。无论是迪亚波罗还是圣衣版本泰瑞尔都做工精良。更多内容可以在 http://blog.naver.com/hx2t0354/10173941815 看到。

X：求大神给出打印文件。







GTA V 打破多项世界纪录

吉尼斯官方最近宣布，《侠盗猎车手 5》达成 7 项世界记录：24 小时最热卖动作冒险游戏； 24 小时最热卖的游戏；最快达成 10 亿销售额的娱乐作品；最快达成 10 亿销售额的游戏；24 小时最高销售额的游戏；24 小时最高收益的娱乐产品；动作冒险游戏播放率最高影像。GTA5 发售首日卖出 1152 万份，3 天突破 10 亿美元。



GTA V 的抢钱能力无疑是一流的

X：这些个世界记录里面还没包括中国玩家的巨大潜力。另外大家有没有发现，记录里面有很多条其实是母子关系？

魔兽世界外景加拿大拍摄


加拿大还能看见极光，倒挺适合魔兽外域拍摄

《魔兽世界》电影的导演邓肯·琼斯最近前往加拿大温哥华。虽然未提及前往的目的，可以推测此行必定与为即将于明年初开拍的《魔兽世界》电影选取外景有关。另外，传奇影业与暴雪《魔兽世界》的官方推特账号同时宣布《魔兽世界》电影将于 2015 年 12 月 18 日上映。

X：这个电影说要筹备拍摄已经好多年。按照暴雪的尿性，接下来几年会继续宣布 2016 年 12 月 18 日上映，2017 年 12 月 18 日，2018 年……

科学家提出“子弹时间”理论

最近都柏林三一学院的研究员发现，人类对时间段的知比传统认为得更有主观性。他们以家蝇为例子，它们的迷你身材和快速新陈代谢让其感知的时间比我们感知的更快。苍蝇们在短时间内可以获取处理大量信息，所以它们看到的时间比我们看到的变化的更慢。在苍蝇眼里我们是一群非常缓慢的动物，而对三趾树懒而言，它们见到的苍蝇只是一些疾驰残影。


佩恩大叔表示自己和苍蝇有血缘关系

这种情况在人类身上也一样，有数据证明，当网球手或者棒球手“进入状态”的时候，运动员在视觉上可以放慢周围发生的一切事情，打出一次完美一击。

X：我不知道别人是什么感觉，每次我尿急的时候就感觉像虚空开了大一样。也许过几年，网球手和赛车手就能进化出闪躲子弹的能力了。

漫画代笔机器研发完成



很多人小时候都梦想成为漫画家。然后每人的天分和环境决定了这个梦想很少有人能实现。目前日本的神奈川工业大学 Shirai 实验室设计了一台漫画生成器。它让每个人都能成为漫画高手。

这个机器的使用方法很简单。屏幕上先会出现漫画的基本场景，然后你可以自己做出任何有创意的动作，摄像头会捕捉你的动作轮廓和人物表情，转化到漫画中，然后再增添一些后期点缀效果。进行多个分场景设置后，一个属于你自导自演的漫画就完成了。

X：据说有一个手机应用叫 Manga-Camera。这个 APP 已经有类似功能。

电台安装星舰舰桥

著名的福克斯新闻（Fox New）最近重新装修了新闻演播室。我们可以看到主持人背后的记者和编排人员都在使用超大 55 寸触摸式平板电脑。从电视画面来看，这些平板的可视角度和响应能力都还不错。在演播室里，还能看到翻滚的消息墙（类似微博）。整个环境看起来就像是科幻片中星际战舰的指挥舰桥，仿佛随时会来一发激光冲击或者空间折越什么的。

X：这些平板使用微软系统的触摸屏电脑。Fox 是一个观点保守的电视台。它都拥抱新科技了，不知道 CCTV 什么时候跟进。等到那时候，我们就能在电视上看见巨大的鸟，被弹射得好远！



游戏机私人健身教练

Xbox One 推出了一个官方健身服务。这种设计有望让 Xbox 成为家中健身新伴侣。据说这个服务上线后，用户可以付费订阅。它提供了多个著名的健身教练带领你做运动，包括《腹肌撕裂者》的教练等等。通过 Xbox 的新体感控制设备，整个系统能提供实时个性化的信息反馈，比如你的运动心率等等。这套计划能让你更好的把握运动量，改善身体状况。

X：据说宅男都容易得一种叫“单侧肢端肥大症”的毛病。这样也有了一个新的理由打开游戏机。



足球队员被禁玩足球游戏

英甲球队莱顿东方最近战绩不错。但他们俱乐部最近忽然出台了一项规定，禁止球员玩《FIFA14》这款足球游戏。据队伍的公关经理介绍，他们俱乐部的生活休息区有按摩台、咖啡机和电视机，但是最令队员们兴奋的是 PS3 游戏机。在大多数的比赛旅途间隙，大家都沉迷到了 FIFA14 这款游戏中，甚至到了比赛临近前他们还在玩。所以队伍出台了新规定：比赛日不准玩 FIFA。教练觉得花几小时玩足球游戏不利于球员们在真实比赛中的状态，也许队员们会习惯了在游戏里用巴萨或者拜仁，迷失了自己的真实实力。

X：球员玩足球游戏居然会占用必要休息时间，混乱身份。不过我听说梅西不是也会玩实况嘛？





华硕设计制图显示器 PA279Q3

由于 Adobe RGB 色彩空间可以提供更多的色彩元素，很多摄影爱好者会将其设置为默认色彩空间。但是多数显示器只支持 sRGB 色彩空间，在这些显示器上观看照片就会产生较大差距，无法实现所见即所得。华硕最近新推出设计制图显示器 PA279Q，支持 99% Adobe RGB 色彩空间，还在出厂前有专门工程师进行人工校对，并拥有 2560*1440 的超高分辨率，这让这款显示器的显示面积比普通 FHD 显示器大了 77%，显示器图像锐利度提升 25%，在保证完美色彩的同时提供了广大的操作空间。此外，这款显示器内建了 6 个 USB3.0（支持快速充电功能）和一个 9 合 1 读卡器，确保各种摄影、设计装备即插即用，提供最大便利。预计在专业显示器市场能获得不错表现。

编：X 先生
美：grass

游戏 光片



一目了然

《魔兽世界》的BOSS死亡之翼是一个体积巨大到不成比例的模型。一般玩家只能在显示器上看见它的远景，或者干脆只能看见一只脚、一个爪子、一圈红线。这张多屏截图使用了独特的拍摄角度，战斗全局一目了然。无论是死亡之翼身上的疤痕、滴落的岩浆，还是飞来支援的红龙女王都能看得清清楚楚。当然，运行这样的画面需要较高的机器配置。





眼观八方

多屏幕玩射击游戏的时候绝对大有用武之地。搭配合理的三块屏幕能给玩家更加广阔的战场视野。这种环绕式的视野就好像是真的在战场上，而一小块屏幕的视觉感觉只是透过一扇小窗口看着敌人。





大而清晰

土豪不仅电脑机器贵，显示器也爱用多个，然后组成超级宽大的屏幕。本期 X 光片找来一些高分辨率的游戏截图，让没有三屏显示器的读者稍稍领略一下这种霸气的美丽。大屏幕看得清晰是最主要的优点，比如劳拉飘逸的海飞丝。

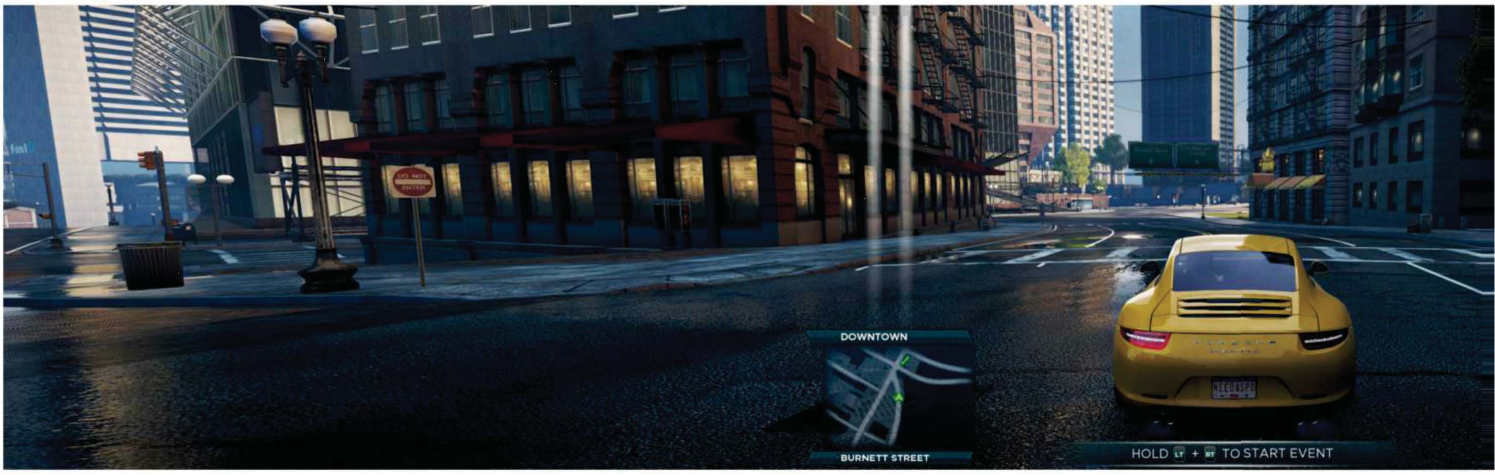




大局观

策略游戏讲究宏伟的战略和大局观。这张截图来自最近流行的游戏《全面战争：罗马 2》。这样的画面让玩家觉得自己就是一代君王。辽阔的视野就像一个皇族某天站在自己宫殿的阳台上向外眺望看见的风景——江山如此多娇。







百步穿杨

像暗黑破坏神这样的ARPG游戏按理说非常适合大分辨率。如果能看到远处的怪物，是不是就风筝起来容易呢？不过目前对宽屏幕支持较好的ARPG不多，大部分会出现周围画面拉伸变形的情况。另外一些操控UI的缩放协调也会有问题，扭头看远方的战斗提示颇不方便。但无论如何，在大屏幕上看着华丽的战斗特效还是很舒服的。



操盘大户

MMORPG网络游戏中的要素铺天盖地。很多玩家在面对满屏幕的技能，满包包的物品时会感觉不知所措。这张截图来自游戏《激战2》。恍惚间这多屏幕就像证券交易所里的操盘手用的那种界面。不同的窗口在不同屏幕上面平铺摆开，技能栏只不过占据中间显示器很小的位置。无论是附魔，镶嵌，还是在交易所比较物品，都有足够宽敞的显示空间。

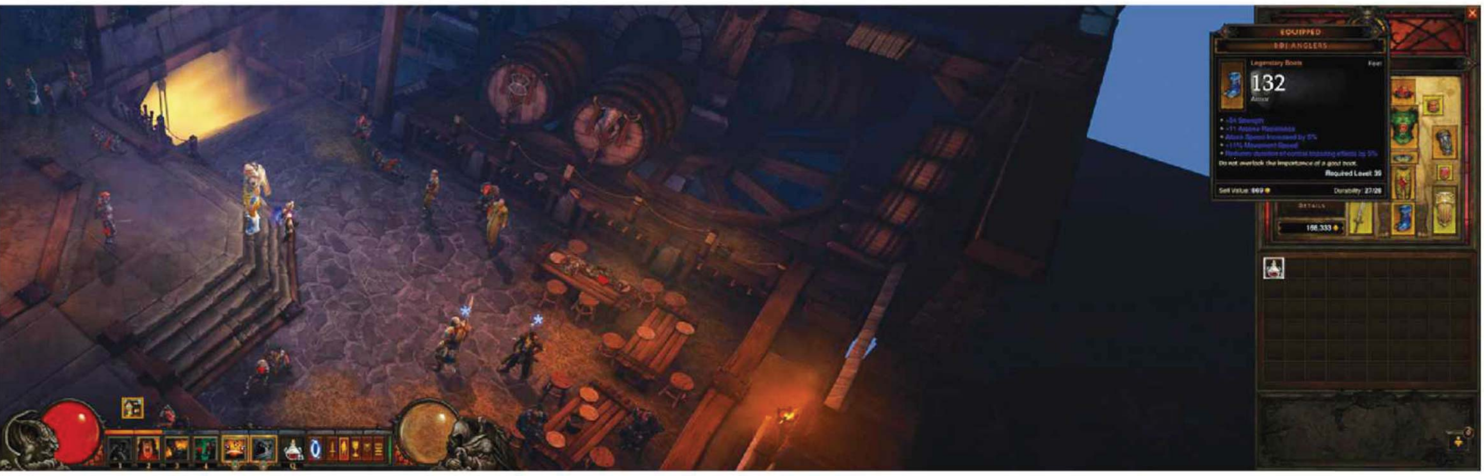
市面上已经有了很多MMORPG的专用鼠标，专用键盘。其实显示器厂家也可以考虑再设计几个游戏专用显示器什么的。





全景车窗

竞速游戏的高端玩家对硬件设备的投入是无止境的。除了模拟方向盘、模拟赛车坐椅之外，一组强大的显示器也相当重要。无论是追尾视角还是车内视角，宽屏幕带来的额外显示内容让赛车游戏玩起来更爽。拿这款《极品飞车》来说，在肉眼专注中央赛车时，可以用余光感觉到两边屏幕飞闪而过的街道和商店。大屏中，整个游戏画面景深更加明显，呼啸而过的速度感也更强。







作弊显示器?

宽屏幕对电子竞技游戏的帮助没有预料的那么大。虽然有些游戏在宽屏幕下可以看到更远的地方（像这张《英雄联盟》的截图，可以站在一塔看见二塔）。但实际比赛中不可能会有这样的显示器出现。平时娱乐路人局，一方面是因为战争迷雾的存在，另一方面是战场并非总是横向长条，所以作用也不是很大。最重要的是人类的注意力是有限的。战斗很多时候都是集中在一小块地方，屏幕大了也没用。另外 UI 位置距离远，也会出现头转来转去的尴尬情况。推想一下，如果未来有一个显示器大到可以塞进整张地图，那会是怎样一种情况？

编：小P羊　　美：grass



勇者斗恶龙 10
转生异族拯救人类！

游戏关键字

多平台 新转职 传承经典
DQ 系列正传时间
尚无国内代理 收费

综合评分		
8	画面	
	音效	
	操作	
	系统	
	创意	

游戏评级		
9+	运营公司	SQUARE ENIX
	官方网站	www.dqx.jp

推荐人群：鸟山明的粉丝，DQ 系列的忠实拥护者和喜欢回合制游戏的玩家。



小P羊

有日本国民 RPG 之称的《勇者斗恶龙》（简称：DQ）即便在国内也有无数粉丝，这一系列曾在数个平台上推出，包括 FC、DS、PS 以及在全球普及量近 1 亿台的 Wii 上。就在 2011 年，SQUARE ENIX 借游戏诞生 25 周年的机会发布了《勇者斗恶龙》第 10 作的相关动向，出人意料却又在情理之中的是，第 10 代正统续作居然是款网络游戏，游戏也被定名为《勇者斗恶龙 10》（章节名则是《觉醒的五种族》）。不过虽然是网络游戏，DQ10 还是很对得起“系列正统续作”的称号，这款游戏保留了历代作品中的不少经典设定，像是经典的职业、妖怪和酒馆招募系统等等。也难怪游戏继在 wii 和 wii U 平台推出后，仍然吸引了大量 PC 玩家的关注，如今 SE 社还公布了游戏第二章的名称《沉睡的勇士和他的盟友》，越来越多的精彩内容正逐步公开。

从单人剧情展开冒险

《勇者斗恶龙 10》最初在任天堂 Wii 和 Wii U 上运营。游戏在 2012 年刚刚发布的时候，一度在秋叶原引起了排队盛况，甚至连 HORI 发售的《史莱姆键盘》也成为了众多玩家们的“猎物”。不过，更多玩家所关注的还是《勇者斗恶龙 10》PC 版何时上市的问题，而直到今年 9 月，SE 社才终于遂了广大 PC 玩家的心愿，让《勇者斗恶龙 10》出现在 PC 平台上。

Online 化的《勇者斗恶龙 10》为玩家们带来了庞大的世界观设定。该作共设定了包括人类在内的 5 个种族，每个种族都有自身不同的擅长特点。同时，游戏还公布了一些全新的职业。玩家可以在游戏中扮演不同职业的各族角色在名为阿斯特鲁迪亚（也译为：阿索特尔迪亚）的世界中冒险、战斗或与别人交流。



鸟山明的画风表现在 3D 上也不突兀

可选的五大种族



在画面上，《勇者斗恶龙 10》采用了 3D 建模、2D 角色贴图的设定。游戏和历代 DQ 作品一样，充满了鸟山明式的兼具夸张和可爱的风格。玩家在游戏之初将以人类主角的身份接到艾特奈村民的委托，出村寻找自己的兄弟。通过与村民们交谈，收集到足够的情报后就可以在地图的指引下逐步完成人类的故事线了。而游戏的真正开始，则始于一座供奉着各种族雕像的谜之神殿。

由于在最初的剧情中，人类的故乡被大魔王所封印。所以，人类只能作为第六隐藏职业而不给玩家选择。事实上，《勇者斗恶龙 10》的冒险目的就是为了恢复被大魔王封印的人类故乡，并恢复自己的真正身份“人类”。玩家需要在巨人、豆丁、水妖、精灵和矮人 5 种族中选择自己的转生，并完成外貌特征的自定义和职业的初步选择，这才算正式开启了游戏旅途。这里也让我们一同来看下 5 大种族的特色。


人类主角登场!



谜之神殿



换上制服的萌萌豆丁


豆丁族的风车塔


充满梦幻风格的建筑

巨人: 5 种族中身型最为庞大、同时也拥有拥有最高的力量，是象征着的力量与勇气一族，不过和战斗相比，他们更加注重同伴间的友情。

豆丁: 堪称活在笑与梦中的种族，他们拥有最旺盛的好奇心，并乐于给别人带来欢笑。

水妖: 生活在被海水包围的岛上。他们拥有丰富细腻的情感，又因为喜欢用歌声传诵爱情而被人们口口相传。

精灵: 比人类身材矮小，拥有美丽的容貌且敬仰自然的睿智种族，用值得赞耀的理智与博学与自然共生。

矮人: 拥有文明技术的种族，凭借自身智慧掌握高度技术文明，不过由于贪婪的本性，正逐渐失落这份荣华。

配合 5 大种族，《勇者斗恶龙 10》以 4 个大陆和 1 个主岛组成的阿斯特鲁迪亚世界，还为了每个种族设定了拥有独特的地形气候和文化特征的故乡。譬如，豆丁族的故乡就以绿草平原与连绵的丘陵地形为特征，豆丁们居住的城镇更充满了轻松活泼的建筑风格，还以向日葵形状的风车塔为地标建筑，而巨人族的故乡以充满粗犷色彩的冰山、荒野地形为特征，巨人的城镇也多为自然地形与粗糙建筑物的组合排列。

职业间有通用技能

提到职业体系方面的设定，《勇者斗恶龙 10》也是一款拥有转职体系的多职业游戏。本作除了拥有包括：战士、魔法师、僧侣、武斗家、盗贼、旅艺人在内的 6 大基础职业以外，玩家还可以在达到 20 级转职条件后，通过完成特定的转职任务随时随地的进行转职！而当你再次恢复以前练过的职业时，以前的职业等级都将好好保留着。值得一提的是，这款游戏的不少职业技能是通用的。举个例子，盾技能是战士和僧侣职业都自带的，练战士的玩家在升级时如果加了盾的技能点，当他转为僧侣后也可以使用同等级的盾技能，而由于僧侣没有单手剑技能，转职为僧侣前习得的单手剑技——屠龙斩就没法让僧侣使用。通过这一设定，不难看出游戏中的职业和可选武器有对应关系。



在地图指引下前进
©2012 ARMOR PROJECT/BIRD STUDIO/SQUARE ENIX All Rights Reserved.




战士的华丽剑技！
©2012 ARMOR PROJECT/BIRD STUDIO/SQUARE ENIX All Rights Reserved.

不同职业的能力差

和大部分重视“数值”的回合制游戏一样，《勇者斗恶龙 10》中的各职业间除了职业专属技能不同以外，职业在升级后获得的属性成长点数也各有差异。虽然各职业的 1 级角色在属性方面看似差别不大，但是随着等级提升，不同职业间的血、防、魔、攻之间的差距会越来越大。这里特别给出各基础职业在 40 级左右时的各属性对比。

关于本作的职业设定，还要特别一提《勇者斗恶龙 10》的两大最新转职职业：游侠和圣骑士。这两大职业均有专属的转职任务，其中，游侠的转职任务需要用到“盗贼”职业的偷盗技能，而圣骑士的转职任务则要用到战士职业的“守护”技能，所以，如果你的角色不是这两个基础职业的话，还要先转成相应的基础职业才能挑战游侠和圣骑士的转职任务。此外，这两个新职业还对应三类新武器，其中，圣骑士可使用的锤，而游侠则能使用弓和回旋镖进行战斗。


身后的大胖鸟是跟班？

职业	HP	MP	攻击	速度	守备	功魔	回魔
战士	5	2	4	1	5	1	1
简评：被最多玩家偏好的职业，攻防均有优秀表现							
魔法师	1	5	1	4	1	5	1
简评：魔法攻击职业，初期很苦但慢慢会变得很强							
僧侣	1	4	3	3	2	1	5
简评：掌握恢复魔法的混团职业							
武斗家	4	1	5	5	2	1	1
简评：不错的群体打击能力							
盗贼	4	2	4	4	3	2	2
简评：攻击较强并且能使用偷盗特技							
旅艺人	3	3	3	4	3	3	3
简评：初期很苦，但能在 BOSS 战中切换攻击形式							



背负长弓的游侠
©2012, 2013 ARMOR PROJECT/BIRD STUDIO/SQUARE ENIX All Rights Reserved.

不少建筑有重要功能

作为 DQ 系列的正统续作，《勇者斗恶龙 10》传承了系列作的各类经典要素。譬如游戏中的不少怪物都拥有堪称招牌的熟悉面孔，像是五颜六色的各种史莱姆、史莱姆骑士以及雪人等等，游戏也同样采用了“明雷”式的遇敌方式以及回合制打法。另外，这款游戏与同类 MMORPG 相比，更注重玩家的单人冒险体验。其实作为 Wii 和 Wii U 上移植过来的 PC 网游，《勇者斗恶龙 10》自然也能和同伴组队冒险，但如果玩家只想安安静静地享受单人冒险，还可以像玩单机版 DQ 一样，到城镇的酒馆中招募自创的 AI 同伴协助自己战斗。除了酒馆以外，本作的不少城镇建筑也承袭了单机版 DQ 系列的重要功能。



在酒馆招募 AI 同伴

教堂 这里是供玩家进行祈祷、复活、解毒和解诅咒事项的建筑。同时和教堂中的特定 NPC 对话还能获得具有传送功能的卢拉石。使用卢拉石后可以让你瞬间回到教堂设定过的地方。不过要注意的是，每一个卢拉石只能设定一个地方，为此在到达新的城镇后不要忘记再设定一下传送点。

宿屋 支付一定费用申请住宿后，可以在宿屋中休息恢复 HP 和 MP。

寄放处 供玩家储蓄存款并寄放多余物品的建筑。由于在战斗中全灭可能导致角色丢失身上携带的钱款，所以勤于寄放对你的冒险旅程大有帮助。

道具店／武器和盾牌店／防具店 购买各类装备、道具的店家，其中，道具店必然有药草、解毒草以及魔法药这三样冒险必备消耗品出售。

拥有自己的住宅

《勇者斗恶龙 10》中最值得关注的一类休闲玩法莫过于游戏独特的住宅街系统了。从目前的设定来看，玩



各种风格的私人住宅



同伙伴们组队战斗

©2012, 2013 ARMOR PROJECT/BIRD STUDIO/SQUARE ENIX All Rights Reserved.

家在游戏中可以拥有自己的房子，并且可以自由对其进行装扮。但是每位玩家只能拥有一个房子，你可以通过购买房子所得的自宅传送石快速返回住所。

在建筑功用方面，玩家可以利用房子收纳道具，房间里的床铺也能代替旅馆的功能。不过，置办家业的费用也不菲，其中土地的最初价格是 50 万金币，房屋套件不管什么类型一律 10000 金币。有意思的是，土地的价格会随时间推移而降价，有耐心的朋友可以等到土地降价到 20000 金币。另外，本作的土地的数量非常充足，如果现阶段的土地已经卖出了 80%，就会追加 10 万份块土地，但追加土地的最开始价格也是 50 万金币。

除了上面提到的这些内容外，《勇者斗恶龙 10》还以季节为要素设定了一些特殊事件和一些通过网络定期配送的追加任务。而在玩家互动体验上，本作为玩家们提供了大量的交流指令，角色可以执行包括招手、大笑在内的各项肢体动作，甚至还能配合动作发出对白。值得一提的是，配合动作发出的对白还可以自由更换。


矮人 MM 的笑容好萌！



任务的剧情代入感做得很不错

©2012, 2013 ARMOR PROJECT/BIRD STUDIO/SQUARE ENIX All Rights Reserved.

最后要特别一提的是，到目前为止尚无《勇者斗恶龙 10》有关 PVP 玩法的说明。这款游戏会不会在未来开辟类似《七龙珠》那样的天下武斗擂台呢？这一切就请喜欢 DQ 系列的玩家们继续关注本作的动向吧！



桃园将星录

■编：小P羊 ■美：grass

游戏类型 3D 回合制
运营公司 搜狐畅游
开发公司 冰动娱乐
官方网站 ty.playcool.com

在今年10月举办的网博会上，搜狐畅游旗下3D回合巅峰巨作《桃园将星录》携手下半年度全新资料片与广大玩家见面。在推出全新的赌斗擂台PK玩法后，《桃园将星录》可以说是真正迈入到2.0的时代，而赌斗擂台的上线更引爆了玩家竞技PK的新热潮！对于2.0时代的开启，《桃园将星录》主策陆赟先生表示：现在游戏中每位玩家都渴望有一个能够体现自己实力的舞台。为了让大家都能够享受到PK的乐趣，全新的擂台玩法主打平衡理念，配合明擂、暗擂、普通、平衡等多种玩法将实现回合制首个全民PK新模式。本期就让我们一同领略《桃园2.0》的诸多精彩新元素。


超萌沙滩装



赌斗擂台赛

注重战略部署的PVP竞技是回合制网游的重要玩法和一大乐趣。《桃园将星录》至今已成功举办多届天梯竞技赛，而全新上线的赌斗擂台赛则为广大热衷于竞技PK的玩家提供了又一全新平台。赌斗擂台赛没有了以往竞技比赛中对于参赛者的多重条件限制，使擂台赛更趋于平民化。玩家可随时进入擂台，通过选择各种PVP形式发起（接受）挑战，赢取相应的赌注奖金。

对于广大回合制的忠实玩家来说，PVP竞技往往是团队间切磋技艺的一种方式。要想让玩家玩的高深玩的巧妙，全依赖于PK的各种不同模式。《桃园将星录》全新赌斗擂台分别有明擂、暗擂、普通、平衡等多种玩法模式，玩家也可以为自己的擂台设置个性名称。明擂即是指攻擂方可以看到守擂方所有队员信息，包括：宠物及装备资料，而守擂方同样也能看到攻擂方的所有队员信息。选择暗擂模式的话，则攻擂方只能看到守擂方的队长信息和队员数量，守擂方也只能看到攻擂方的队长信息和队伍人数。这样的设定无疑大大提升了竞技PK的难度和刺激性。此外，《桃园将星录》特有的“观战模式”还可以让围观群众一睹高手的巅峰对决。在此也简单介绍下赌斗擂台赛的简单玩法。


召唤将星

摆擂： 等级达到40级或以上后，玩家可以在州府军事区部磊达（179，143）处对话进行摆擂设置。摆擂需要支付最低费用为10金的擂台费用，摆擂时需要选择明擂、暗擂、普通、平衡等擂台形式，以及参战双方（包括守擂方和挑战方）的必要和最大人数。摆擂结束后，若有人攻擂，守擂方有30秒时间确认是否守擂。若擂主拒绝挑战达到5次，则擂台自动取消，将会扣除一定的手续费。

攻擂：等级达到40级或以上后，在州府军事区郤磊达[179,143]处对话进行攻擂设置。选择想要挑战的擂主并支付同样的擂台费用才能申请挑战。确认挑战后，攻擂方有30秒时间无法进行包括：打开随身邮箱、随身仓库、移动在内的特殊操作。

奖品：战斗结束后获胜者将会得到扣除手续费后的所有擂台费。



全新平衡模式

告别以往PVP模式的单一性，全新赌斗擂台除了设置明擂、暗擂、普通等玩法外，最值得一提的是革新性的平衡玩法。过去，大家往往将回合制游戏的PK竞技看成是双方数值的比拼，PK成败的关键因素就是装备和武器附加的数值，因而也铸就了土豪玩家独霸一方的局面。而全新的平衡模式将使所有玩家摆脱属性装备的限制。这一模式将会把所有玩家的装备差异抹平，人物面板属性在进入战斗后将会变成一样的，也不会计算斗志与御守属性的差异。只要切换职业和武器，就能拥有和土豪玩家一战的机会！

在不读秒的ATB回合下，《桃园将星录》将回合制网游的策略性和玩家的配合推向了一个新的高度。尤其是在PVP时，这一点得到了很好的体现。全新擂台PK玩法更注重技艺切磋和交流，玩家们可以通过强大的云职业体系，实现各职业互通随心转。更有强大的多阶职业技能进阶，可以体验到“一招即出，谁与争锋”的优越感，相信这将能为玩家在擂台PVP中给予最大支持。还有万众之星的草泥马坐骑“何弃疗”、“秦允悲”的大力助阵，相信届时又将掀起一场更为残酷的PVP竞技战斗。

好萌的神兽！





传说中的西凉铁骑？



11月新版神秘内容

这边玩家们还在为最新的赌斗擂台战个火热，那边即将在11月上线的新版本内容已初露端倪。据了解，在《桃园将星录》11月上线的版本中，将开放全新60级等级并同步推出全新的练级地点、副本，围绕60级推出一系列新玩法。另外还将有新故事新主城新地图的闪亮上线；新职业西凉铁骑和3个神秘职业的登场让玩家充满了十足的期待，更有保值体系让你清楚了解到什么叫“买了就是赚”。

而除了诸多线上精彩内容外，《桃园将星录》还有精彩线下活动推出。搜狐畅游旗下冰动娱乐牵手台湾旺旺集团共同推出“吃浪味仙，玩《桃园将星录》，畅游海岛”的抽奖活动。据悉，此次活动主办方将送出二十个前往普吉岛享受豪华度假游的名额，届时幸运儿们将能尽情体验异国风情，感受碧海沙滩的拥抱，活动将持续至12月31日。消费者只需凭浪味仙全新包装内印有的《桃园将星录》活动序列号，登录相关活动专题页面就能参与抽奖。奖品内容包含了100%获得的《桃园将星录》礼包一份，以及总价值20万元的淘宝红包和超豪华普吉岛双飞度假游！

新的海岛场景？





极度恐慌 OL

■编：小P羊　■美：grass

游戏类型　第一人称射击
运营公司　Aeria Games
开发公司　韩国 InPlay
官方网站　fearonline.aeriagames.com

2005年发售的《极度恐慌》通过第一人称射击游戏的模式将恐怖游戏推向了新高。在这款游戏里，玩家必须操纵特种兵 Point Man 对抗军队、令人费解的超能力和幻觉。在初作大获成功以后，相继推出的两部续作也大受追捧，特别在《极度恐慌3》中，玩家居然还可以操纵第二主角 Paxton Fettel 进行超能力攻击！或许是受到这款游戏的启发，韩国 InPlay 公司在《极度恐慌3》发售当年公布了他们将制作开发一款基于《极度恐慌2：起源计划》的网络游戏，如今，这款游戏已经定名为《极度恐慌 OL（F.E.A.R. Origin Online）》，并在英文官网上招募测试，本期就让我们来一睹这款游戏的特色。

几乎被摧毁的Fairport市



体验无尽的恐惧

红衣小女孩 Alma 是贯穿《极度恐慌》系列的重要元素，这个灵魂极端强大的女孩从小便被生父用作实验，而她扭曲、怨恨的个性正是数十年精神和肉体双重摧残的结果。由这样的母体所孕育的子嗣和他们的克隆体自然深受 Alma 疯狂意识的影响，可以说 Fairport 市的毁灭正是愤怒的 Alma 一手造成的。作为一款在游戏剧情上尽力还原单机原著的作品，《极度恐慌 OL》的舞台便是不复安宁的 Fairport 市。游戏中，玩家的敌人不仅有各种畸形怪物，也有以竞争者的身份存在于游戏中的其他玩家，而你的目的便是再次沉浸于 Alma 的恐怖故事中去发现这个红衣小女孩所拥有的可怕力量。

游戏中的两大对立阵营



《极度恐慌 OL》设定有两大游戏阵营，分别是以遮掩 Fairport 市实验真相为目的的组织 A.T.C. 以及政府部门派遣的秘密行动部队（这个部队的名字在官方网站均标注着“被编译”，玩过单机版的朋友可以猜一下这个组织到底叫啥名字，P羊反正不知道）。玩家在选择自己所扮演的角色的同时，还可以选择各种装扮道具，包括：军装、未来军装以及武器外设、贴花等等来赋予角色独特的造型。除了通过装扮系统进行角色外观的 DIY 外，你也可以通过技能系统和武器定制系统来强化角色的能力。譬如，通过技能系统扩充角色的榴弹携带数量、缩短弹药 Reload 时间等等。

大爆炸后市内遍布怪物



多类战斗模式

在游戏玩法方面，《极度恐慌 OL》的一大特色内容便是必须由2-4人组队参与的四人合作 PVE 模式（Cooperative Story Mode）。在这一模式下的登场敌人不仅有高 AI 的各式怪物、刺客也有核心角色——Alma。玩家需要在充满“前方高能”气氛的场景中进行探索，并在每个陌生的环境中搜寻敌人以及武器，而为了烘托游戏的恐怖氛围，四人合作模式


游戏实际操作界面


图中的旋转骷髅便是灵魂

中还加入了不少类似《求生之路》的危机元素，譬如，玩家需要努力躲避身后不断扩大的火势，需要迅速找到气阀来熄灭阻挡在自己前进路线上的火焰，还要在逃出升天的一路中与各类敌人和BOSS交火，并及时救助、复活体力不支的队员，努力赶赴下一个集结地。值得一提的是，玩家每经过一个集结地，游戏的难度就会有所增加。

四人合作PVE模式有普通剧情模式和逃亡模式两类之分，不过PVE模式目前只公布了两张地图，分别是地铁惊魂（Subway Panic）以及火焰风暴（Fire Storm），而相对于专注游戏剧情和危机感的PVE模式，《极度恐慌OL》的PVP游戏模式所拥有的地图类型就多得多了。PVP模式目前分五大类，包括：猎头模式（Team Deathmatch）、灵魂之王（Soul King）、武装防守（Armored Front）、小刀模式（Knife Mode）等五类，支持最多8V8人战斗。

其中，灵魂之王可以说是凸显“极度恐慌”文化内涵的一个PVP模式。在这个游戏模式下，玩家控制的角色能像Paxton Fettel一样通过射杀敌人来夺取灵魂。除了通过射杀NPC获得灵魂以外，摆平其他的玩家也能获得此玩家持有灵魂数量的50%；而“武装防守”模式则与EPA机器人有关。玩家在消灭对方EPA机器人的同时要尽可能久的维持己方机器人的生命，并且占据更多的据点来获得胜利，游戏的诀窍就是尽量利用狭窄的通道摆脱有机关枪与导弹武装的敌方机器人。


灵魂之王的视角


拥有灵魂的角色


超重口的番茄喷溅

重口味版的CS

提到武器和操作系统，从官方目前公布的内容来看，《极度恐慌OL》中的武器和传统军事题材的射击游戏比较接近。你可以在游戏中找到AK、M4以及沙漠之鹰等著名枪支。同时游戏的整体操作方法和射击手感也和《反恐精英》没有太大的区别，而从参与过Alpha测试的玩家反馈来看，《极度恐慌OL》的体验与CS差别不大，游戏的整体恐怖感并不像人想像的那么大，反倒是在血腥程度的刻画上要比CS重口味的多，官方所公布的几张游戏截图中也是“番茄四溅”，如果你有晕血症状的话，还要小心为上。



危机 2015

编：小P羊　美：grass

游戏类型　第一人称射击
运营公司　网易
开发公司　网易
官方网站　wj.163.com

在今年的 Chinajoy 上，网易公布了旗下首款 FPS 大作《危机 2015》。这款游戏采用了尖端 3D 引擎 Dynamite 开发，拥有极其出众的光影和粒子特效，还具备“番茄四溅”的肢体分解设定，不过更令人惊奇的还要数本作的游戏内容，你可以在《危机 2015》中看到很多其他游戏的影子，譬如酷似《使命召唤》中海豹部队的可选职业、类似 LOL 的草丛设定等等。本期就让我们来一同领略该作。


这个场景像不像求生之路的脱出关卡？

各式危机齐崩发的时代

《危机 2015》的故事背景设定在人类陷入能源危机，全球秩序混乱不堪的未来时代。游戏中，唯一掌握可燃冰技术的林涧博士神秘失踪，两大阵营因为理念不同持续对立，同时，恐怖的变异人不断出现，而揭开幕后黑手的使命就落到了玩家们的肩头。

在测试版的开场剧情中，玩家将以攻击直升机驾驶员的视角参与到与成群僵尸对决的战斗中。当你控制直升机发射一串串导弹的时候，可以强烈地感受到高空飞行的晃动感以及怪物突袭的冲击力。这段冲击力十足的剧情在状似金刚的“坦克”型僵尸登场后收尾，随着直升机被大型僵尸霸气击落，游戏也正式拉开了帷幕。


职业选择画面


其实命运之手的初始装和强盗相似

多种武器背包搭配设定

正式进入游戏前，玩家需要首先进行职业选择。《危机 2015》测试版本目前公布了三类基础职业，分别是一身朋克打扮，行为举止类似摇滚迷的叛逆者、铁血战士模样的救赎者以及命运之手。由于带着骷髅面罩的命运之手像极了《使命召唤》中的海豹队员，也使这一职业成为玩家们的热门选择。完成角色建立后，玩家就能获得分别装有传统突击步枪、狙击枪、散弹、手雷和大名鼎鼎的半自动手枪——沙漠之鹰的两个可选武器包。从新手武器包的分量不难看出《危机 2015》拥有极其庞大的武器系统。


游戏不乏中国风场景



《危机 2015》开放了 5 种武器背包搭配，让玩家可以自由选择喜欢的枪械。你可以在 PVP 战场上，使用个性化的主副武器搭配，最高效率战胜对手；在 PVE 副本中，则可以利用威力强大的电磁枪、高能火焰枪、急速冰冻枪等非常规武器来消灭恐怖的生化怪兽。

提到武器，相信酷爱 FPS 游戏的玩家们会十分关心本作的射击手感，这里也简单介绍一下。《危机 2015》的大部分武器采用了容易上手的十字准心，当玩家瞄准目标并射击时，准心处会以“红叉”标识告知玩家已经命中，喜欢狙击战的玩家，则能从瞄准镜筒中看到具备专业测距、修正风向所用的瞄准刻度，而游戏在枪械射速、后坐力方面并没有采用特别刁难的设定，总的来说，这款游戏的射击体验更加注重爽快度而不是拟真度，玩家可以轻易地在静止和跑动射击中完成爆头操作，这在注重真实射击体验的 CS 类游戏中，是不太容易做到的。

尽管射击手感以爽快为主，不过游戏在武器威力的设定上却毫不含糊。游戏中的每种枪械都有不同的射击威力，特别是霰弹枪，每次喷出霰弹都可以有效形成片杀，真是谁用谁知道。

丰富的玩法模式

在玩法方面，《危机 2015》提供了剧情、危机地区、感染区、极限战以及军事演习这五类玩法，几乎涵盖了目前市面上所有 FPS 游戏特色关卡。有意思的是，游戏开发团队并不是单纯的将各种游戏模式收入到《危机 2015》中，而是对市面上的一些热门玩法进行了叠加创新和微创新。这里也特别例举游戏中的一些特色玩法。

搭乘缆车 在一些山谷、峡谷的地图中，玩家可以搭乘缆车，并利用缆车建立火力压制的制高点。

死战模式 这一模式中，所有玩家都是相互敌对的，每个人的枪膛中都只有一颗子弹，只有击杀一名敌人后才会恢复枪膛中的那颗子弹！一旦没有命中敌人，就只能用匕首性命相搏了。

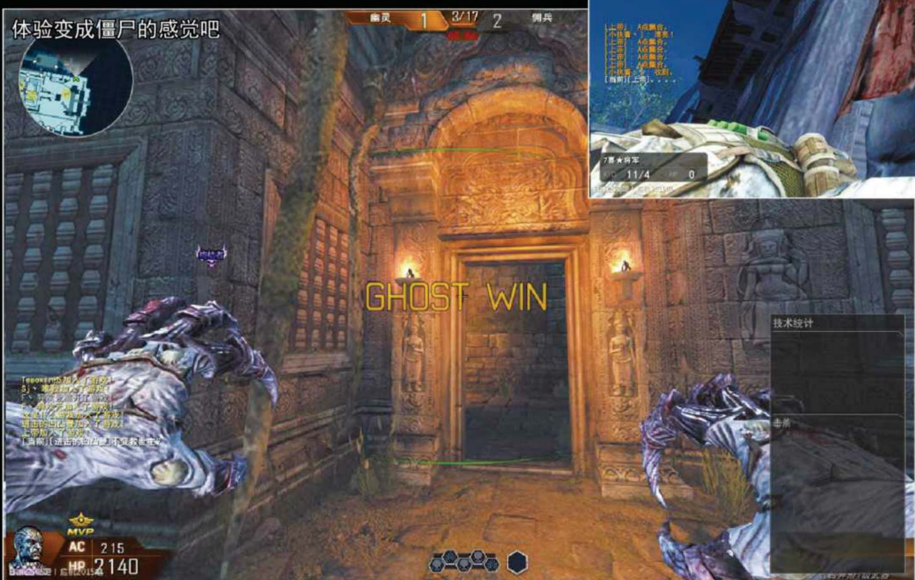
净化战 玩家在这一个模式下可以扮演生化僵尸，同时，净化战拥有类似 LOL 的草丛伏击设定，扮演生化僵尸的玩家可以蹲伏在草丛中静候人类玩家上前送肉。此外，当人类与僵尸的战斗进入到《我是传奇》般只剩一个活人的情况时，人类玩家还会爆发成为救世主，并由此获得超级强大的火力！

此外，《危机 2015》中还有多种不同的游戏模式可选，像是爆破行动、突围作战，还有刀战、手枪战、狙战、霰弹枪战等玩法。


只看准星的瞄准方式很适合新手


开启狙击镜效果


遇到寂静岭的怪物了？



体验变成僵尸的感觉吧

除了上面介绍的这些玩法外，PVE 剧情同样是《危机 2015》的一大亮点，游戏中的 PVE 副本由一系列连续的故事构成，而测试版目前已开放了序章和第一章。在剧情关卡中，玩家不仅会遭遇“坦克”型大号僵尸，还会遇到穿着护士装的美艳僵尸，据悉，第一章的关底 BOSS 是一条红色的生化巨龙，玩家需要用自带的枪械和战场掉落的火箭筒才能将其收拾掉！不知道今后开启的剧情 PVE 章节中，还会有怎样夸张的敌人等待玩家挑战。



真正的玩家领地 EVE 超级联盟盘点

编：Samtown　美：grass

游戏类型	太空模拟角色扮演	运营公司	世纪天成
目前状态	资料片火爆公测中		
官方网站	eve-online.com.cn		

在 EVE 浩瀚的宇宙之中存在许多势力。他们活跃在星系之中，通过战争，外交，生产制造等方式来赚取整片宇宙的财富，并丰富星系之间的各种活动。他们就是联盟。联盟的规模有大有小，占领的星系也不尽相同，财富量更是不可估计。正是因为这些联盟的极度活跃，才给了 EVE 宇宙如此的繁荣兴盛。

宇宙带头大哥 EVE 超级联盟之 PIBC

PIBC（全称：泛银河商业共同体）成立于 2006 年，是 EVE 中成立最早的联盟之一。它曾经与烈火所组建的北方联盟组成泛北势力（简称 BP）。与此相对的天书所领导的东部势力则称为 FBP（反 BP）。早期的 PIBC 一直活跃在宇宙的西部。在经过多年的发展和战争积累之后，PIBC 不断吸收兼并其他联盟，如擅长作战的荣耀联邦，然后快速的扩大了自己的作战和后勤实力。同时，他们还对战斗力量进行了科技升级，装备也全面升级为 T2 装备。

经历了 RAC 从联盟分裂的打击，PIBC 陷入了与 RAC 之间长达八个月的主权拉锯战。虽然最终失去了卡彻星域，但对手也付出了惨重代价，这也使得 PIBC 的军事实力在全宇宙得到认可。近期，PIBC 通过在寂静谷和新八区的作战，从老对头 TGA 的手里获得了大量领土。预测在未来一段时间内，PIBC 还将继续保持这种高速发展的态势，成为领跑联盟的第一梯队。



商业帝国 EVE 超级联盟之斐德克

就像现实社会中一样，在 EVE 宇宙里，也存在一群专业从事商品交易或商业活动的商人，他们通过买卖物资，获利无数。他们组成了联盟并掌控着宇宙的经济发展。他们，就是斐德克联盟。

斐德克联盟（简称 FDK）成立于 2006 年，也是最早成立的联盟之一。活跃于斐德、德克廉和黑渊星域。与战争联盟不同，



商人联盟的一切行动都是为了赚钱，他们联盟也完全是商业化运营。斐德克联盟从来不对外进行武力扩张，安心的管好自己的一亩三分地是他们的终极目标。不贪食的斐德克联盟在长久的耕耘下，联盟内空间站普及率成为全宇宙最高，他们星系和空间站的比例是 2.525：1 ，而其他联盟的平均水平在 5：1 之上。斐德克的基础设施建设水平远远高于其他联盟。由于这种不进攻的姿态和肥的流油的荷包，斐德克联盟也被大家戏称为肉盟。在斐德克联盟里，这种崇尚创造财富的精神深入人心。最近斐德克在风格上也有了一些小的转变，开始与其他大联盟合作进行作战。比如与 PIBC 结成西联，对 TGA 联盟作战打击等等。其实不难猜测，你只要考虑到商人的做任何事的目的都是为了赚钱，你大概就可以明白他们的动机是什么了。

刷怪立国 EVE 超级联盟之 R.A.C

R.A.C，全称 Royal Angels Congress，中文名称为皇家天使议会，成立于 2008 年 8 月 2 日。是目前 CEVE MM 玩家待遇最好的联盟，拥有国服势力最高数量的 MM 玩家，（真实 MM，非卖萌妖妖）保有量。

纵观国服 EVE 各大联盟的发展史，应该说 R.A.C 联盟是所有势力当中最具有传奇色彩的联盟。作为一个源自 NPC 主权区的联盟，R.A.C 向来是以“刷”立国，更因为是最早脱离国服工会体系的联盟，小农经济加上自由主义让 R.A.C 看上去多少有些松散，不过松散的表面下却是难得的韧性。

在经历过挫折之后，R.A.C 一直处于积累和发展的阶段，大量的刷怪和脑残损导致 R.A.C 一度从 FDK 头顶摘走肉盟的桂冠，为宇宙增加不少茶余饭后的娱乐素材。 直到今年，当 R.A.C 的超级旗舰编队完成对常年攻击 R.A.C 的 T.G.A 势



力的作战集结以后，才开始让大家对 R.A.C 刮目相看。时至今日，R.A.C 联盟已经发展成为国服 EVE 屈指可数的超级联盟之一，和 C.O.A，狼鲨等盟友组成了南方共同体。在经过三代领导人的努力下，在经历了那么多的风风雨雨后，如今的 R.A.C 旗下拥有众多强力军团，南方战争前夕的阅兵秀出了 400+ 超级旗舰，被戏称为妹妹联盟低槽八块腹肌。占据国服南方约四分之一 00 星域第三势力的 R.A.C，由南方两大主权联盟抱团形成的势力联合体，其锋芒一时难以掩盖。

叫我女王
EVE 超级联盟之 C.O.A

C.O.A 联盟，全称天使之城联盟（City of Angels），是星战 EVE 网游中的新兴主权型联盟，成立于 2011 年 1 月 29 日，领地夹在 R.A.C 和 T.G.A 两大联盟之间。因为和两大联盟相邻，所以很少进行对外扩张。和邻居 R.A.C. 抱团取暖，组合成为南方共同体，简称南共。据统计，C.O.A 拥有 EVE 里最多的战斗型军团以及优秀的指挥官体系的联盟之一。

作为 EVE 较大的战斗型联盟，C.O.A 拥有服务器里非常优秀的一批战斗指挥官及后勤人员。在过去一段时间中，一直是创新、开放的倡导者和实践者，可以说创新、开放、激情便是 C.O.A 的基因。在最高统领全体下线（人称下线女王）的带领下，C.O.A 重新定义了海盗气质的主权联盟，同时 C.O.A 奉行盟友至上的忠诚态度与 RAC 联盟一起分享相濡以沫的情谊，共建亲密扎实的南共生态环境。



宇宙新星
EVE 超级联盟之七月同盟

在 EVE 的历史中有很多联盟，从星图上点亮他们的主权而诞生，也有很多联盟主权缓缓熄灭最终消失在人们的视野中。本期，我们将介绍这样一个年轻的联盟，她的名字是由她诞生的时间命名，她从前任继承领地，她在敌对的打压下坎坷前行，却在诞生一年以后，她将宿敌彻底赶出宇宙的版图。她就是七月同盟。

七月同盟（简称 J.A.）成立于 2012 年 7 月，取名字诞生的月份。成立之初就接替她的前身“蓝色联邦”的领土，宣布血脉、特纳、云环星域的主权，并成为了西联联盟体系三家联盟之一。与大多数新兴联盟一样，无论是舆论上还是军事上，七月同盟从建立之初就遭到了敌对的打压，甚至曾经经历过数次主权风波。一年来，七月同盟吸纳了来自包括 FBP、南共和帝国区的众多军团；人口增长最快，实力发展最迅速；逐步成为了宇宙北方的战略核心、生产建设的发动机、和占据新八地区最大的联盟。



星海霸王
EVE 超级联盟之星河 V 联邦

俗话说，有人的地方就有江湖，有江湖便有恩怨。在 EVE 的宇宙中，除了友好的兄弟联盟之外当然也存在着敌对势力。他们之间彼此互看不爽、互相敌对，通过战斗等方式来打击对方，此消彼长。本期，我们来解读 EVE 中的东部势力－西联的老对头“星河 V 联邦”，简称 TGA（也有玩家称他们为王师）。

要说星河 V 联邦，就不得不说到 FBP，而说到 FBP，就不得不说到 6 年前的巴贝尔联盟（BBE）和东部联邦（EF）。这两支由天书领导的势力当年盘踞于地窖星域一线的东部，与烈火领导的泛北势力（BP）相敌对， FBP（反 BP）名字的由此得来。

时间进入 2013 年，一场由海盗联盟 3V 牵头，雇佣了包括 PIBC、FDK、七月等联盟，对 TGA 寂静谷主权进行“强拆”和“房地产开发”的运动火热展开。双方在其中都投入了大量精力和资源，有时一个星系就有超过 1500 艘战舰接战。通过观察双方的配置，西联方配置统一，幼龙大队负责抢滩登陆，后续用 3 级战列舰和 T2 重突队伍作为第二梯队，在拆除对方反诱导之后，超级旗舰大队进场扫地；而 FBP 方不知是仓促应战，还是战备储备不足，战舰花色较多。在战争后期，甚至组建出了像马克瑞大队和金鹏大队这样的战斗队，要知道，这些都是价格昂贵，补给不易的战舰，而这也意味着，TGA 或许已经把家底打得差不多了。

最终，TGA 败走寂静谷，但这不是结束，而是更多领地丢失的开始。新八区的战斗又开始了，TGA 在勉强应战之余，南共也对其发起战斗。腹背受敌之下，TGA 陷入成立以来最大的困境。这是最坏的时候，这也是最好的时候。TGA 再次退守地窖星域，再次退无可退。他们要么就此销声匿迹，要么励精图治，重整河山。我想，这或许是 EVE 星海历史留给我们的最大悬念。

正如三国演义开篇那句所讲，天下之大，合久必分，分久必合。EVE 的宇宙中也充满了未知，一个联盟的出生，成长以及灭亡也应正着这句话。也正是这样瞬息万变的 EVE 宇宙才能给到你永远充满惊喜和感动的未来，促使你去奋斗，去努力，去掌控你的一切以及未来属于你的一切。这宇宙，属于你。



神龙帝国 再续史诗宏篇

编：Samtown　美：grass

游戏类型	2D 东方奇幻角色扮演	运营公司	盛大网络
目前状态	新版本火爆公测		
官方网站	mir2.sdo.com		

2013 年，经典网游《热血传奇》迎来了它的第 13 个生日。13 年的青春岁月历经风雨，13 年的激情历程精彩无限，13 年的岁月磨砺铸就不灭经典。在 13 周年庆典期间，盛大隆重公布，将推出《热血传奇》有史以来规模最为庞大的一次版本更新。继之前“新画面”“新职业”陆续登场后，9 月底《热血传奇》再度重磅推出了史诗版本——“神龙帝国”。此次版本延续了 2012 年的年度版本“神龙边境”，故事情节再获发展，同步更新的还有全新地图、怪物势力、精彩地下城，更在原有的三大城市之外，增设全新的神龙帝国主城——龙飞城！

谜之神龙帝国终极回归

2012 年的神龙边境版本中，历尽千辛万苦希望重回神龙帝国的比奇勇士们终于达到神龙帝国遥远的边境，原以为归国在望，然而帝国边境却并不平静，入侵帝国的半兽人成为回家路上最大的阻碍。之后大批的比奇勇士组织前往半兽人要塞征伐，经过激烈的战斗，在 2013 年的神龙帝国版本中，他们终于找到了回归神龙帝国的道路，谜样影刺门随之出现，神龙帝国都城终于揭开面纱！辉煌的王城敞开大门，三大势力犬牙交错，全新 BOSS 携宝而来！勇士们，擂起战鼓，擦亮刀剑，投身这全新的史诗战场吧！





神龙帝国雄伟皇城——龙飞城

数千年前，一个名为神龙氏族的原始人类部落因为种种原因崛起，并最终建立了神龙帝国。而当初他们所居住的那个村寨，经过历代的经营，便成为今天的龙飞城——整个神龙帝国的心脏。估计任谁也无法估计到，那个小小的部落村寨，竟有今日万千气象。

与比奇城相比，龙飞城才真正能称得上一国之都。初入龙飞城的比奇人，几乎个个都被这里的繁华所惊呆了。亭台楼阁，鳞次栉比；茶馆酒肆，各类商铺，应有尽有。龙飞城不仅在繁华上大大超越了比奇城，作为帝都，其城防的设置更是堪称完美。腾龙河绕城而过，成为一条天然的护城河，与比奇城外人工挖掘的护城河相比，既宽且深。依着

悬崖而垒起的城墙高达十丈有余。龙飞城，作为帝国都城，必将成为冒险者在神龙帝国的聚集之地。这里，除了拥有各种功能丰富的NPC外，新版中的日常任务，也将从这里出发。


从林破坏者

三大势力之——野兽森林

虽然听起来很尴尬，但不得不承认，冰霜王朝近二十几年来，在对神龙帝国的战斗中，几乎从来没有尝到过败绩。这大大滋养了王朝的野心，对神龙帝国的蚕食已经满足不了他们的胃口。他们已经逐渐将贪婪的目光汇聚到了帝国的腹心之地，小股的军队不段渗透。

三大势力之——迷失洞穴

在帝国遥远的西南方向，有一片无边无际的莽莽密林。这里气候潮湿，气候温暖，土地肥沃，原本是一处各族杂居，和平共存着的富裕丰饶之地。然而从某一天开始，各种植物突然如同发了疯一般拼命地生长，以不可思议的角度和力道，在密林上方离地数丈处织成了一道墨绿色的穹顶天幕，将阳光遮蔽得严严实实，密林之下从此成了不见天日之地，再也没有任何活物能进入这里。如日中天的神龙帝国无法容忍在自己的土地上发生不在帝国掌控之中的事态。于是帝国最为精锐的第三军团，携带着大量攻城作战器械南下。

据当地土著的回忆，那一天从未见过的巨大链锯闪耀着令人胆寒的白光，在军团士兵的操作下缓缓向密林推进，参天巨树在军团的面前轰然倒地，第三军团的士兵迈着整齐的步伐踏入了密林之中。再也没有人见到他们出来。再也没有人能够进去。没有人知道在密林中发生了什么，只知道帝国最精锐的军团带着当时最强大的武器在这里永远失去了踪迹。数百年的时光，转眼即逝，似乎所有人都忘记了曾经有那么一支帝国忠诚的军团，神秘消失在了南疆。



然而，那些日夜游荡在密林深处洞穴中的冤魂却不曾忘记，他们不知道自己已经死去了数百年，只记得自己是帝国最强大的军团，捍卫着大陆上最强大的帝国，终其一生都将为了尊严和荣誉而战。而那位被活着的人类遗忘了姓名、称号乃至荣光的军团长，则以“迷失洞主”的新称号，在洞穴的深处，继续统领着他一手打造出来的军团。

所有进入他们视线的活物都会被撕成碎片。

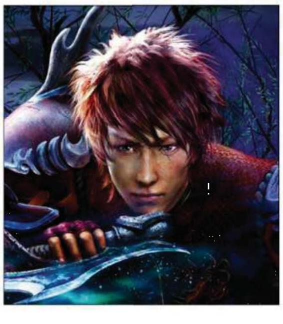
三大势力之——蛮族营地

千年以来，帝国统治者一直想将这支强大的战力绑上自己的战车，“宁可自由而死，绝不成为奴隶而生”的蛮族在蛮王的带领下，却从未停止过对帝国苛政的反抗。如今，担任这个绵延千年的部族现任首领的蛮王，一心一意要带领部族脱离神龙帝国的统治。


营地怪 BOSS


营地怪小 BOSS

热血经典，再谱传奇。史诗鸿篇，神龙帝国。





编：Samtown 美：grass

荣耀测试接近尾声 皇城玩法激情无限

游戏类型	3D 武侠角色扮演	运营公司	艺为网络
目前状态	荣耀火爆测试中		
官方网站	ds.9igame.com		

《大宋》是艺为网络历时四年，依托强大的虚幻 3.99 引擎打造的真 3D 国战网游。集中华武学之大成，力求还原真实的搏斗场景，强调拳拳到肉的打击感和流畅自然的动作连贯性，以其丰富的特色玩法和规模宏大的战争场面再现恢弘的武侠世界。

9.18《大宋》荣耀测试目前正在如火如荼地进行中，但遗憾的是，在不久的将来荣耀测试即将拉下帷幕。从中秋佳节到国庆长假，回顾近一个月的洗礼，《大宋》人气依然不见衰落，皇城争霸战等游戏核心玩法可谓深入人心。本次测试吸引众多玩家的因素，除了恢弘皇城战的开启让人热血沸腾，还不外乎游戏环境的优化和大量新内容的开放。两大新州府的出现，形成了五大州府竞相争霸的乱世格局，而随着等级提升，《大宋》全新副本也渐渐浮出水面，兼具趣味性和挑战性的副本设计让不少玩家大呼过瘾。



新州府新场景登场 电影级画质火力全开

《大宋》荣耀测试在原有的画质上再做提升，呈现给玩家一个更真实更细腻的动情江湖。依托强力的虚幻 3.99 引擎打造的极致画面，无论是曲径通幽的静态之美，还是沙场冲杀的尘沙漫天，都能带给玩家舒适的感官体验。而虚幻 3 打造的光影渲染效果和细致建模也着实惊艳，诸如水面的镜面波纹、随风摆动的柳叶、衣着纹理和施展轻功时的模糊特效等，细节上的雕琢为游戏的整体画面感增色不少。《大宋》对游戏场景的刻画很用心，游戏完美重塑宋朝各大州府的人文与风貌。如真州透映的江南风情、中州散发的繁华喧嚣、并州表现的雄浑壮丽，在游戏中将一一体现。而益州与高州的崭新亮相，将大宋江山的版图拓展至绝美的丽江和民族风独特的苗寨，荣耀测试中，每个玩家能感受到一个更斑斓完整的宋朝版图！



最大皇城全面开放 皇城争霸场面火爆

本次荣耀测试，相信不少玩家和小编一样，亲自计算了跑遍皇城所用的时间。不管是骑上最快的坐骑，还是活用轻功，实际上跑遍皇城一圈，花费的时间都相当漫长，堪比其他州府的五倍之多！在最大的皇城中打国战，这是什么感觉？《大宋》荣耀测试给了玩家一个满意的答卷。此前，官方称《大宋》皇城战支持“千人同屏、万人国战”，测试期间的数次皇城战很好应征了这一点，在庞大的皇城激烈厮杀，仅有极少数玩家出现了掉线等问题，流畅的游戏环境使得每场皇城战都打的如火如荼。

此外，《大宋》在皇城战的规则上下足了功夫，真实攻城器械的再现，错综复杂的皇宫地形，十分讲究玩家对战略的运用。五大州府玩家同屏混战，进攻时机与战略性结盟的意义显得尤为重要，而真实大气的战争场面也让玩家赏心悦目。





打造自由江湖 丰富玩法深入人心

《大宋》的零职业设定受肯定，武功招式灵活多变。游戏自始至终强调零职业来打造纯正的武侠世界，六种不同兵器对应各自的武功，让玩家自由选择和切换，还可以将学到的任意兵器招式组合起来创造自定义武功，这使得每一个玩家都是独一无二的角色。经历过前几次测试的玩家不难发现，此次荣耀测试中六种兵器的对应招式都有不同程度的改动，将每一把兵器的特色突出更为鲜明，技能搭配也变得更为合理了。





演绎真实江湖 角色扮演值得体验

扮演系统可以说是《大宋》令人眼前一亮的特色玩法。玩家通过达成某些条件或奇遇事件，可以扮演各种各样的江湖角色，或市井乞丐、或酒店小二，体验不同的江湖人生。除了已有的扮演角色，早前宣传中广受各方关注的皇城“狼羊狗”玩法终于也与大家见面了。首先从形象来看，商人拖着小货车，绿林好汉蒙着脸，城管穿着捕快装，对细节处的把握令玩家非常容易进入角色。再从玩法体验上说，绿林抢商人、城管抓绿林，三角关系看似非常明了，但实际玩下来却是其乐无穷。《大宋》允许玩家在三种角色间随意转换，因此“无间道”时刻上演。只是毕竟良民占多，扮演绿林好汉的玩家风险过高，稍有不慎就遭牢狱之灾，经常看到大批城管、商人乃至打酱油的玩家追杀落单的绿林好汉，让人不禁想说究竟谁才是弱势群体？





总结

《大宋》吸取了精英封测的教训，这次荣耀测试在游戏的完整度和可玩性上有所改善，新玩法的推出也备受广大玩家认可。值得肯定的是，《大宋》把零职业、扮演系统等革新玩法保留下来，并根据玩家的需求不断优化。《大宋》全新开放的皇城，无论是从场景面积还是与其规模相匹配的皇城争霸战，同样也开创了国产网游的标杆，大气非凡的大作气魄得以体现。我们有理由期待，未来《大宋》会继续引领国产精品网游，开创新一波潮流。



编：雪灵珑　美：grass



三大单人副本简单攻略

游戏类型	3D 武侠角色扮演
运营公司	盛大网络
目前状态	公测
官方网站	wz.sdo.com

《零世界》是由盛大游戏历时 5 年斥资过亿，倾力打造的首款 3D 次世代巨作，自游戏公测以来受到众多玩家的关注。游戏以创新游戏理念、独特创世系统、武魂特权等特色玩法，被众多玩家公认最有希望改变和创造网游历史格局。在游戏里，玩家可以在体验创造世界的乐趣，也可以体验无限的任务、副本、剧情，甚至是无限的游戏类型，所有的玩家都可以在游戏中找到自己的游戏乐趣，崭新的游戏世界由你来创造！

混乱扬州城

副本介绍

任务 NPC：扬州城知世老人
副本要求：单人，每天只可进入 3 次，需要达到境界 3 层以上才能进入
通关要求：做完任务，击杀 BOSS 梁师都、对战李元霸
副本奖励：各种职业精、气、神套装，银两，禅书残卷，忠义令牌等

副本流程

梦境中的扬州，天色阴惨，无分日夜，不辨方向，就像我们平时入睡后做的梦一样。进入秘境后，在秘境入口边的 NPC 秦琼处领取两个秘境日常任务。玩家沿着面前的大路向前出发，一路上歼灭任务要求的怪物。需要注意的是，路上会有一些光圈散布，光圈下面是埋藏的地雷，踩上去后会损失 1000 左右的气血。玩家可以不用每个怪都去清理，但是刷怪可以爆出好装备。玩家可以在副本里帮助唐军打魔化军人来提高刷怪的速度，也可以让唐军来帮助自己分散魔化军人的仇恨值。李元霸和梁师都位于秘境的最上方，这两个 boss 除了击倒之外没有什么额外难以应付的技能，对于输出职业来说，单人作战击败 boss 没有什么难度，如果是太虚符法或者逍遥璇玑等辅助职业，就要注意走位。boss 会掉落用于“精、气、神”部位佩戴的境界装备，但均需玩家的境界达到要求才能装备上。所以，如果玩家的游戏时间较少，那么首要推荐的就是每天的境界任务，只有境界提高，人物的属性才会大幅度增加，可以说在《零世界》里，境界值的重要性和等级是相同的。







破灭夕华村

副本介绍

任务 NPC：扬州城知世老人
副本要求：单人，每天只可进入 3 次，需要达到境界 5 层以上才能进入
通关要求：完成任务，击杀 BOSS 通灵巨猿、鬼面蛛、噬魂鬼王、大魔祭
副本奖励：各类职业精、气、神；赋神丹、破军丹、易筋丹等

副本流程

玩家进入副本后，在“痛苦的贺大夫”NPC 接破灭夕华村中的五大境界任务。任务分别是：噬魂邪树、业火漫天、难逃水患、义父之怨和铁匠悲歌。

1、噬魂邪树：到“夕华村”杀死“魔兵”获取“破魂散”，得到“破魂散”

后然后使用，解放被困在邪树旁附近的村长亡魂，与其对话任务就完成啦，找到“痛苦的贺大夫”交付任务，就可以获取大量经验和金钱奖励。

2、业火漫天：任务指引你来到青石矿场。进青石矿场的时候，要从一道火墙使用“轻功”飞过去，这时候熊熊大火会灼伤你，为你增加一个16秒的BUFF，大量降低你的血量，在飞过火墙后，立即坐下来打坐，然后找到“沈阳的遗物”，然后把青石矿场中的小怪“僵尸猴王”全部击杀，全部击杀后，下面一个任务的NPC“沈阳的亡魂”才会出现，与其对话，任务就完成。找到“痛苦的贺大夫”交付任务，获取大量经验和金钱奖励。

3、难逃水患：进入守军营地，从码头上潜入水下，在水下找到“杜老板尸骨”，采集后，然后击杀BOSS“大魔祭”找到“杜老板的魂元”，然后再到杜老板的尸骨旁边，与其对话，唤出“杜老板的亡魂”，与其对话，然后任务就完成了，找到“痛苦的贺大夫”交付任务获取大量的经验和金钱奖励。

4、义父之怨：找到“孙大福尸骨”然后采集，召唤出“孙大福的亡魂”，与其对话，然后击杀旁边的小怪，获得孙大福尸骨的四个部位。然后找到“孙大福亡魂”与其对话，然后任务就完成了，找到“痛苦的贺大夫”交付任务获取大量的经验和金钱奖励。

5、铁匠悲歌：到副本的东北方，召唤出“沈风的亡魂”与其对话，然后任务就完成了，找到“痛苦的贺大夫”交付任务获取大量的经验和金钱奖励。

BOSS介绍

破灭夕华村副本中，一共有4个BOSS，分别为通灵巨猿、鬼面蛛、噬魂鬼王、大魔祭。4个BOSS总体上难度都不强，玩家可以先用一个“上等风雷丹”可以加快攻击速度，然后武魂附体，用武魂攻击，当开始掉血的时候，使用药品“生肌丹”，可以缓慢回复血量，看情况使用“镇伤饮”加速恢复血量，然后使用自己的技能，持续输出，适当的跑位，就能顺利地击杀BOSS通过副本领取奖励。













失重双峰山

副本介绍

任务NPC： 扬州城知世老人

副本要求： 单人，每天只可进入3次，需要达到境界8层以上才能进入

通关要求： 做完任务，击杀BOSS幽灵秦贵、幽灵孟三、幽灵血笔书生

副本奖励： 各种职业精、气、神套装，提升境界丹药等

副本流程

失重双峰山和双峰山的地图一样，整体氛围森冷阴暗。而且由于BOSS和小怪已经被玩家在25级时送到了地府，所以玩家在失重双峰山中将面对恐怖的幽灵军团。这里的小怪数量大增，且每个牌楼下面都有一群暗怪，首次进入的玩家若掉以轻心很可能会遭遇不测。建议打完一波小怪后进行打坐，将自己的血量和内力都回复到最佳状态，如果一次引到多拨小怪，最好及时变身武魂挺过难关。

这个本的难点在于BOOS，也就是幽灵秦贵、幽灵孟三、幽灵血笔书生。而与25级秘境不同的是，这里的三个BOSS由于之前的死亡都遗忘了生前所有技能，只会普通攻击，大大降低了玩家在失重双峰山的通关难度。与双峰山副本形成鲜明的对比，失重双峰山中怪物的爆出的物品数量相当可观，不仅小怪有几率掉落修炼丹以及帮会任务物品，而且每一个boss都会掉落一个境界8或者境界9的精气神。





信长之野望 14：创造

■编：Samtown ■美：grass

游戏类型	策略战棋（SLG）	制作发行	KOEI（光荣）
游戏特点	光荣当家之作续篇、无缝系统掌控战国	游戏平台	PC、PS3
适宜人群	日本幕府历史爱好者、策略游戏粉丝	发售日期	2013 年 11 月 14 日

亲娘养了三十年

作为光荣公司（KOEI TECMO GAMES）《信长之野望》系列三十周年的最新作品，本次的第十四部游戏被命名为《信长之野望 14：创造》。内容自然以标题为重，整个游戏的主题为“创造”。玩家在游戏中体会到什么是在“战国时代里创造全新的时代”。日前，为了不让游戏变成纪念三十一周年，跳票大户终于宣布，游戏将在 11 月 14 日正式上市。

据制作人小笠原贤一介绍，本作玩法上会焕然一新，游戏题材仍然是历史模拟类，即由玩家亲手实现织田信长未能完成的创造新世界的梦想。游戏的三个关键词分别是“无缝”“动态”以及“戏剧”。尤其是战斗画面和前代差异巨大，是能把士兵们一个个都能看清的壮大画面。大地图上用棋子来指代军团，从而切入到战斗画面，有点类似欧美经典的二战即时策略游戏《R.U.S.E》（兵者诡道）。另外，游戏还加入了一些养成要素，让人玩起来有点像太阁立志传，任务形式构成的所谓“戏剧化”，宛如社交游戏的目标提示、达成奖励，很值得期待。游戏发售后，预计还将以 DLC 的形式发布关于地域、武将、势力等要素的追加内容。历史关联的事件将会采用探索方式来触发，由玩家来“创造”各种各样的历史剧。



阿汤有话说：

看到游戏的画面和信息瞬间让我泪流满面，怪不得粉丝论坛上有玩家惊呼“信长 14 就是亲娘养的，三国 12 就是后娘养的”。这早就是事实了，哪一代“信长”或者“太阁”做得不比“三国志”好？和这次信长十四阿哥的无缝系统相比，三国老十二的即时策略模式简直就是渣渣啊！个人认为游戏开发这产业在中国实在不靠谱，我就纳闷中国人连自己经典历史的游戏都要被小日本鄙视，善良有爱、技术过硬的好程序员都哪儿去了？（答：都去开发页游了……）

全日本城邦同步 无缝 3D 动态战斗

为了追求真实感，图像采用了全 3D 地图，可以无缝地展现从单一城市到全国范围的各个细节。当然，通过玩家的“创造”而发生的变化将会体现在领地和城市地图中。另外，交战也将会允许由多个城市出击的军队参战，变得十分动态化。本作设置了系列中最多的城市数量，达到 300 个以上，从而让多面作战式的交战变为了可能。当然，交战中的视点变更也同样可以无缝地进行。这个全新的无缝战斗系统主要表现在两大方面——道路系统和合战地图。



合战地图缩小就成了策略指挥的沙盘地图



道路成为了本次游戏战斗策略的亮点和关键点



合战地图放大后就是华丽的即时战略场景


火烧岩付城



有史以来最全的日本战国势力城邦图



合战地图

由于游戏里是全 3D 地图，所以从制作角度来说制作出全自由移动的系统难度很高，但是为了表现本作合战最重要的特征——多面作战的精髓，所以要让玩家能充分把握部队移动（可能经过的）路线，因此采用了这种无缝连接的合战方式。

合战中的部队有三种不同的状态一种是移动能力优秀的行军状态，一种是战斗力优秀的布阵状态，一种是为了压制敌城的包围状态。状态的改变基本上来说是在要冲进行，道路上也可以进行，不过花费的时间要比在要冲多。一般的流程就是在快要与敌军相接的要冲改变为布阵状态然后慢慢进军这样。另外，因为是多面作战，所以会有多个部队一个个调整状态的麻烦，所以我们设置军队状态自动改变的选项，当然也可以全手动。

道路系统

首先要成为合战舞台的战场，或者说大地图（日本地图）上城池与要冲是通过道路连接起来的。要冲是部队布阵及展开的场所，就好比历史上多次展开野战的地方那样数量的话，全国超过 1000 处。因为城池也是要冲之一，所以正确来说是 1300 处以上。部队基本上只能在道路上移动，从城池出阵的部队通过如同蜘蛛网一般链接各处要冲的道路通向目的地。道路有宽度的设定，对部队的移动速度有影响。因此为了早点达到目的地，从整备过的主要街道行军就是常用做法，不过主要街道也与很多道路相交叉也就是说可能妨碍行军的城池和要冲很多，从各地集结也很容易，对于防守方来说比较有利的路线。从什么路线行军，不同的选择也会对胜败有重大影响。



全 3D 无缝地图让我们看到了建造在崇山峻岭中的城镇

内政系统求真实 十步走循序渐进

本代游戏的内政系统相比之下还是显得中规中矩，毕竟它是游戏的核心基础环节，开发者不敢本末倒置。从让兵粮 / 金钱 / 兵数提高的“开发”，到为了在每个街道区划上准备设施的“建设”，以及对外防备获取情报的“巡查”等，十大内政要素循序渐进，让你完全体验一款策略游戏的精华。只不过在游戏讲究日益简化的今天，那么复杂系统是否还会被玩家认可呢？好在无缝式放大缩小视点的 3D 地图在图像水准上有显著进化。玩家一边欣赏美丽的图像，一边仔细的研究内政开发，也不会很枯燥哦。





还有跨海道路，相信对显卡的需求不低啊



内政系统丰富细密，画面设计也很到位



在如此多的城邦中求生存需要交涉和同盟

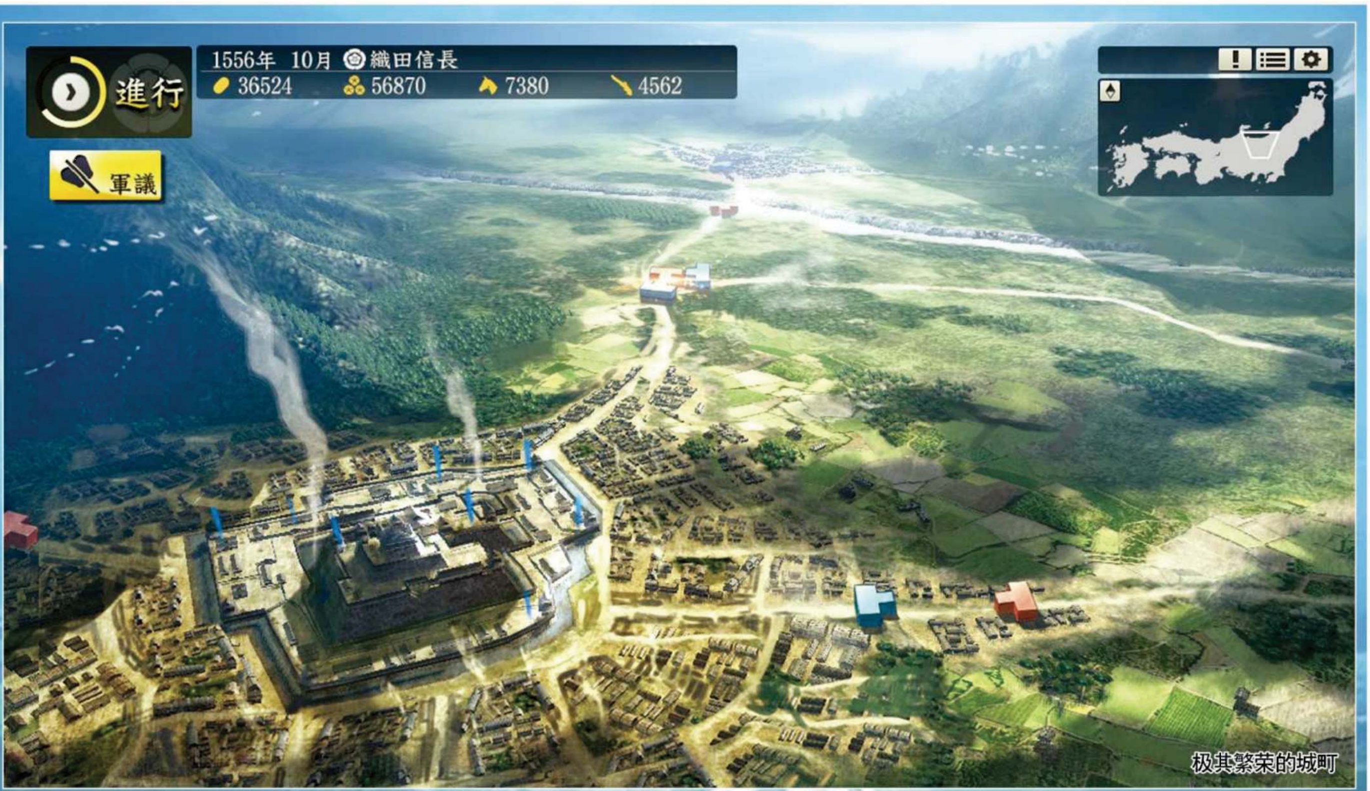
1. 开发：是一个让成为国力基本的“兵粮”“金钱”“兵数”提高的指令。开发是由每个据点所指定的“奉行”来担任。奉行会根据状况提出对开发的建议。

2. 建设：是一个进行城开发后可实行的指令。可在每个划区建设“设施”。每个建设出来的“设施”都会发挥各种效果。为了让达到开发上限的区划继续发展，就必须以“建设”在区划中建设“设施”。初期设施的“入会地”（农业区划），“市”（商业区划）、“工匠馆”（兵舍区划）是民众自发性建设的。可透过建设更换掉这些初期建设，让据点更加发展。

3. 设营：是可在“要所”（连接道路的点。部队的移动目标等）作出阵的指令。在进行设营的“要所”上战斗的话，可让战斗变得更有利。因为据点被攻入的话会受到人民忠诚下降等逞罚的关系，所以为了守护城下町，玩家要做好万全准备。

4. 整备：是使用劳力，将街道变宽的指令。当街道变宽后，部队的行军速度就会提升。游戏刚开始时，东海道以及京都周围等主要街道以外的道路都很窄，部队的行军速度也有限。整备到一定阶段后，会因为交通变便利了，据点的人口就会更容易增加。交通要地的据点，会更容易聚集人口。

5. 扩张：是一个让城下町的区划变大的指令。每当人口增加到一定数时，就可用“扩张”指令来增加城下町新的区划。区划的扩张因为会影响到连接的区划，所以可考虑到将来，让国力变得更高。选择要扩张的区划地之后，可选择“农业”“商业”“兵舍”这三个区划用途。请考虑好各区划的适性，以及跟哪个区划邻接著等再决定区划吧。因为也有让邻



极其繁荣的城町

接的区划更加发展的设施，所以会有各种要素交错著邻接。

6. 筑城：是一个消耗众多劳力以及费用来建立支城的指令。在军事面以及内政面上来说，支城有着很大的优点。在多面作战很重要的本作中，筑城的存在会大大的影响战局。

7. 政策：是一个设定每个大名家制度的指令。因为其效果会影响到自势力的所有领国的关系，是个非常强力的指令，当领国扩展到一定程度时就实施。要实施政策时，势力的“创造性”就成为了指针。“创造性”跟“政策”所需的创造性不一致的话，就不能实施该政策。

8. 交易（引取）：是一个跟来访的商人进行兵粮、军马、铁炮、家宝的购入以及贩售兵粮的指令。卖值跟买值的市场，会因为季节的变化以及实施著政设还有城下町的设施等引起变化。也有南蛮商人会来访。除了可从南蛮商人那以便宜的价格大量购入铁炮之外，有时也会贩售南蛮由来的家宝。只要拥有许多港口，南蛮商人就会常出现。

9. 巡察：是一个针对我方领地进行巡察，找出还没发现的金山、银山以及捷径的指令。金山、银山会增加收入，捷径则是影响部队的移动。

10. 侦察：是一个调查敌方据点士兵数的指令。进行“侦察”前无法详细得知敌方据点的士兵数。为了不要在合战前烦恼，所以请经常的进行“侦察”吧。



初入游戏可选多种模式



三十周年庆，网游起死回生

官方网站：www.xinchangol.com

《信长之野望 OL》在 2006 年由中荣巡游代理正式进入国服，但却频频遭遇停运噩耗，先后两次宣布停运，大批国服玩家被迫离开，留下了无数的遗憾。从那时起，玩家就翘首以盼《信长之野望 OL》的再度回归。日前国内的天戏网络成功获得了游戏在大陆的独家代理权，将曾经遗失的美好带回到玩家身边，并同时郑重承诺：只要光荣不停止更新，游戏将永不关服！游戏正在内测中，等不及单机的玩家可以去网游里怀念一下哦！



出击飞龙

■编：Samtown ■美：grass

游戏类型	动作冒险（ACT）	英文名称	Strider
		制作公司	卡普空（CAPCOM）
游戏特点	横版、3D 高清复刻、剧情怀旧	游戏平台	PC,PS3,XBOX360,PS4,XBOXONE
适宜人群	喜欢动作格斗游戏、日式动漫死忠	发售日期	2014 年初

近期，卡普空在纽约动漫展上放出了其最新重制的经典街机游戏《出击飞龙》的新预告片和游戏画面截图。同时，他们正式宣布，该游戏将在 2014 年年初以高清化新作的形式登陆多个主机与 PC 平台。游戏由 Double Helix 和 Capcom 大阪工作室合作开发，Capcom 推出。下面就先让我们通过最新预告片的图片和试玩影像画面来了解下这款高清化的新作有些什么吸引人的地方吧。

《出击飞龙》作为一款睽违十五年的经典横版动作游戏，其流畅快速的战斗和爽快的打击感一直影响着现在第三人称动作类游戏。重制版的《出击飞龙》将会延续这一血统，并会增加新的武器和招式，使游戏变得更加丰富。游戏自由度极高，以近未来科幻世界为舞台，描述身为忍者的主角飞龙为了挑战邪恶帝王而展开战斗冒险的过程。游戏中可以使用二段跳等动作，画面与动作性也会比之前有大幅提升。

与前作《出击飞龙 2》相隔十五年，1989 年这款游戏首次登陆大型街机平台。那为什么《出击飞龙 2》之后的新作不叫《出击飞龙 3》呢？其实这次游戏是以一代的复刻进化版形式发布的，剧情上没有延伸，而类型上转型为单一巨大区域型的高速探索游戏。游戏故事舞台来到被冥王大法师黑暗统治的地球，而自古以来就活跃在历史暗影中的暗杀集团“Strider”派出特 A 级年轻刺客 “飞龙”，在各种关卡中大显身手，企图拯救这颗星球。当年游戏发表时，正值美苏冷战末期，游戏不乏飞龙深入前苏联莫斯科红场、冰封西伯利亚，以及与前苏联特务 KGB 决斗的剧情。


这个妹纸用的是什么武器？


跃起施展技能

以简单的操作方式实现超速 ACT

本作的基本动作共五种，分别是使用武器“零”进行攻击，可连按；可将敌人挑至空中；跳跃和二段跳跃；使用新的飞行道具“苦无”；还有就是下蹲式的滑行。以上五种动作就是这类游戏的基本操作，只要是稍微习惯 ACT 的玩家，应该很快就能上手。当然，攀墙和天花板垂钓等系列作品惯有的忍者动作也依旧存在。且由于游戏属性更改，增添了“探索”要素，所以善用墙壁和天花板的忍者动作重要度可能更高。



冲锋滑行躲避子弹



反射零技能刀枪不入



蓄力斩将敌人劈成两半

新技能和新装备

随着故事进展，飞龙的主要武器“零”将增加新能力。已经确认的如可以反弹敌人子弹的“反射零”、破坏障碍物的“突袭牙”、集气施展强烈攻击的“蓄力斩”以及让零增添火焰属性的“燃烧零”等。这些都让主角“飞龙”的动作变得超帅，玩家的操作感也十分爽快。当然，除了绚丽的武器和技能之外，主角还装备了新的飞行道具“苦无”。虽然苦无可以在远距离取人性命，但会大量消耗能量，所以不能任意使用。苦无可以由附加武器的属性而得到强化。

试玩版剧透 Boss 进化

在动漫展上的试玩版关卡最后出现超大型头目“oroboros MkIII”，大概是初代《出击飞龙》头目“oroboros”的第三代。这是一尾巨大的机械蛇，会扭动庞大的身躯，以头部攻击飞龙。玩家能感受到与一般战斗截然不同的乐趣。不仅仅是与人形敌人对砍，而是驱使活用各种动作战斗，这正是本作品的卖点之一。



角色武器原画，大家还可以看到隐藏的激光匕首





X-重生

■编：Samtown ■美：grass

游戏类型	太空模拟	英文名称	X-Rebirth
		制作公司	Egosoft
游戏特点	强力党宇宙画面、X 系列进化版	游戏平台	PC 独占
适宜人群	太空科幻游戏爱好者	发售日期	2013 年 11 月 16 日

2011年初，Deep Silver宣布代理了Egosoft的太空游戏《X》系列最新作《X：重生》。继《X3》系列之后，Egosoft旗下的太空游戏作品又将迎来新的一页。谁知这一等就是将近3年的时间……近日，当游戏发布日期正式公布的时候，X先生激动得说：这正式为我的涅槃重生而制作的游戏啊！阿汤叔奸笑道：当初招你进编辑部就是为了它，早知道今年找你也不迟……

《X-重生》是一款大型太空模拟沙盒类游戏。不同以往，新作将会以大量创新的游戏方式，力求带给玩家全新的游戏体验。无论是忠实的X迷还是新手玩家，游戏都会呈现出一个浩瀚广阔、生动真实，同时又非常精致的宇宙环境，等着玩家来游戏中探索。惊心动魄的宇宙战斗、细致入微的贸易机制、风驰电掣的宇宙探索，多样化的游戏元素力求让玩家沉浸在一段真实的、独一无二的宇宙传奇之中。

画面层次感十足，实现质的飞跃





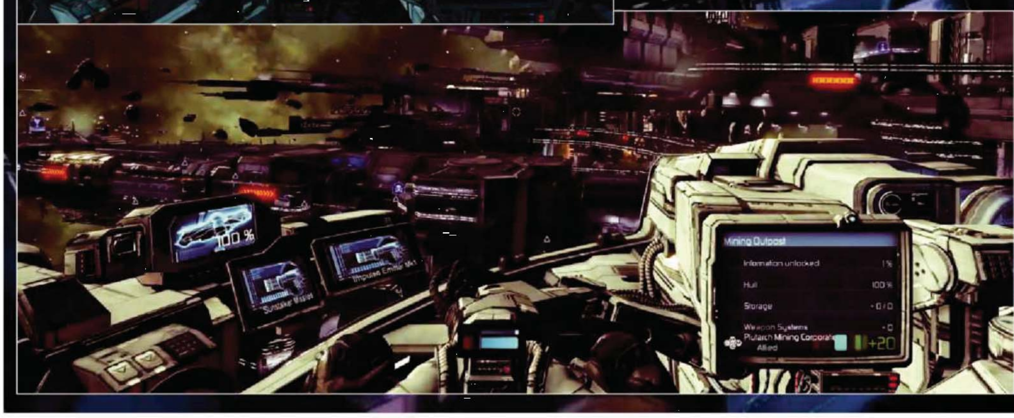
各种优化把 X3 踩在脚下

本作是Egosoft立志要打造出新一代太空游戏标准的作品，使用了新的游戏引擎，力争在图像、音效等领域较前作有质的飞跃。游戏将支持CPU多核心优化，最多能支持32核心。制作组开发了一套能够利用多线程的新引擎，在游戏开发中需要经常对宇宙图像进行修正，这是其他游戏引擎所难以达到的。游戏还将充分利用新一代CPU，将运算任务在各线程中进行分配。升级后的AI能让飞船在复合空间站（Complex Station）内飞行。可以帮助玩家更深入空间站或飞船环境内部，帮助玩家与飞船或空间站表面的各种元素进行交互。



宇宙高速公路系统

由于游戏的宇宙空间非常大，但是随着越来越大的宇宙尺寸，旅行所需的时间也会越来越长。传统的SETA或者无限制空间跳跃会有很大的缺陷，因此《X：重生》设计一套全新的"高速公路系统"。高速公路会帮助玩家进行快捷的旅行，会带玩家到宇宙中所有热点地区，中途可任何时点离开高速公路。借由全新的高速公路系统，游戏终于能够实现与现实世界相当的比例。旧的X宇宙中所称之星区（sector）一般指整个恒星系，正如游戏故事或书籍中解释星际之门时用到的定义。但是实际上，游戏中这些星区不过只有几十、几百公里的直径，并不是恒星系实际应该有的尺寸。



局域高速公路

能为飞船在恒星系内移动提供高效的加速倍数，并把目的地相同的飞船尽可能的汇聚在一起。玩家能在任何地点进入局域高速公路，也可在任何时间离开去探索各个区域。只要玩家身处高速公路上，它就会一直提供加速，玩家亦可通过驾驶技能来影响速度。这样不但可以快速旅行，还能在高速公路上与其他舰船互动甚至攻击他们。



超级高速公路

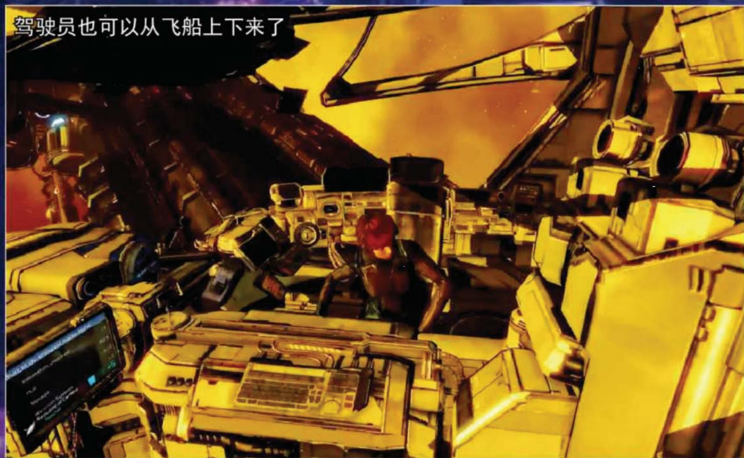
超级高速公路比局域高速公路更快，他架设于行星之间，是连接星球间的高速通道，作用类似原来能往返恒星系之间的星门。但是玩家不能在旅行中间离开超级高速公路。传统的星门仍然存在，但是它们已经不工作了。不过仍有信息表明这个情况可能不久就会改变。


游戏里首次出现了人形 NPC 角色

面对面飞行和人与人交流

游戏将以第一人称视角的方式来进行，以第一人称视角的方式走下飞船四处活动。相较于前作的界面化文字显示，第一人称视角操控方式将增强玩家与游戏世界的互动性，增加游戏的代入感。制作组希望通过“谈话”的方式来对 X 宇宙中各种复杂的事情进行控制，从而使游戏更加容易被理解。玩家可以和人们交流，而不是通过冰冷的难于理解的文字菜单。给他们下达命令以及他们向玩家汇报进展，都通过交谈的方式来进行。例如：玩家的工厂经理负责日常的经济方面的事务。在玩家允许的情况下，他们买进或卖出货物。飞船的舰长是在舰桥上按照玩家指令驾驶飞船的人。玩家可以非常详细地告诉他们要做什么，或者让他们更多自由选择的余地，或者将他们指派给空间站经理。


飞船内部空间


驾驶员也可以从飞船上下来了

我的飞船我做主

游戏中一个重要的改变就是玩家将只能驾驶一艘飞船，不过驾驶其他飞船仍然是有可能的。正如在第一作《X：超越国界》中一样，玩家被局限在一艘飞船中，游戏初始会将玩家安置在一艘非常特别的飞船上：阿比恩之骄傲。玩家的飞船并非以往游戏中的飞船，对于初进游戏的玩家，将有几间房间可以使用，也配备了 NPC 船员为玩家工作，玩家还可以面对面的会见他们的舰长。有些船员是可以雇佣交换的，有些是玩家注定要遇到的（如通过任务情节）。对于后者，最好的一个例子就是玩家的副驾驶。她将成为你与飞船交互的界面，并帮助玩家控制游戏中更加复杂的其他方面。另外，游戏中还可对飞船进行升级，包括武器系统、引擎、护盾，以及控制最重要的舰载机。



全新的舰载机

舰载机（Drones）是游戏中的新玩意儿，玩家能驾驶舰载机或给他们命令，可广泛运用在很多特殊任务上。玩家不会由于舰载机被击落而死亡，因为这仅仅是损毁了一架交通工具而已，这样的舰载机玩家可以携带很多。玩家能以第一人称视角驾驶舰载机，并且在游戏中是通过虚拟现实（VR HUD）环境来实现这一点的。当坐舱内天花板上的护目镜降下，戴上它进入远程控制舰载机时，副驾驶会暂时接管飞船。这样做的好处就是，对舰载机进行设计时能有更大的自由度。例如，它们可以很小，而且通常专精于某项工作。整个游戏体验会因此而与驾驶一般的舰船有很大不同。

多功能的主舰

如果说舰载机是完成在空间站内部或接近空间站表面的任务的最佳选择，那么主舰就是玩家进行其他“大型”任务的关键载体。从货物传输、采集资源到大型的母舰或驱逐舰，这些都存在于游戏当中，玩家可以拥有并操作他们。甚至还可以降落在这些主力舰上，玩家从自己的小型飞船中走出来会见 NPC，在甲板上看着主力舰在空间中游荡。不过，玩家不能在第一人称视角下坐在驾驶舱去驾驶这些主力舰，因为手动驾驶巨大且转向缓慢的主力舰没有意义，取而代之的是，NPC 将驾驶主力舰，他们为玩家工作，而且会遵从玩家的指令。玩家可以通过许多新的途径来控制自己的主力舰。



黑暗之魂 2

■编：Samtown ■美：grass

游戏类型	动作角色扮演	英文名称	Dark Souls II
		制作公司	FromSoftware
游戏特点	血腥砍杀，神鬼世界，显卡杀手	游戏平台	PS3/Xbox 360/PC
适宜人群	欧美重口味魔幻游戏爱好者	发售日期	2014 年 3 月 11 日

《黑暗之魂 2》是超人气动作 RPG 游戏《黑暗之魂》的续作，在本次的二代中将会有全新的英雄，全新的剧情和一个陌生的新世界，带给玩家想要的生存挑战。在充满绝望和毁灭的世界中，嗜血的怪物和凶残的 Boss 等着你，只有坚强的意志才能活下去赢得荣誉。该系列商标一样的高难度挑战将继续折磨玩家的灵魂。







血腥暴力的战斗画面





游戏使用全新开发的引擎，将 PC 作为主打平台。本次史无前例的制作了四大英雄，他们分别是战士，圣殿骑士，术士和双剑客。而游戏的难度依旧不会降低，将会继续带给玩家无情的挑战和折磨，保持该系列特点的同时有更多穷凶极恶的敌人需要战胜。但是新手上手会更快更简单，开发者想要去掉所有的累赘，提供一种纯粹的挑战体验。游戏会继续忠于核心向玩家，不会向大众妥协。不管玩家游戏中因何而死，要让他知道为什么会这样。杀掉玩家很容易，但是更重要的是致死的原因，从死亡中学习。另外，游戏还将重新设计多人游戏体验，颠覆以往多人游戏的概念。想要联机的玩家要拭目以待咯！



乌鸦的悲鸣

编：Samtown 美：grass

游戏类型	第一人称角色扮演	英文名称	Raven' s Cry
		制作发行	Bethesda
游戏特点	航海、射击完美组合	游戏平台	PC 独占
适宜人群	FPS 游戏死忠和海盗情节	发售日期	2013 年 11 月 1 日

在过去十多年的时间期间，海盗类题材的游戏屈指可数。我最近玩的一款该类型的游戏还是 Bethesda 制作的《加勒比海盗》。幸运的是，今年早先我们有了《崛起 2》，现在又出现了这款《乌鸦的悲鸣》。它出自于曾开发了《两个世界》的著名工作室 Bethesda。游戏提供了比以往更为清晰优质的画面，使得玩家可以更好的融入海盗世界中来叱咤公海。

游戏讲述了一个海盗复仇的黑暗故事。游戏中的主角在幼年时期遭遇剧变，村庄被毁，于是他立志找出凶手为大家报仇。在那次变故中，他全家遇害，自己的左手也被砍断。现在他给左手装上了铁钩，现在玩家需要的就是控制主角完成他的死亡复仇。



港口对战



这是一款第一人称射击加角色扮演的海盗游戏，主角的形象模仿了铁钩船长，很没创意。铁钩可以用作近战格斗的武器，也可以替换成其他的部件。比如换成一柄小刀，可以有效招架敌人攻击并且导致目标出血。游戏对枪战也做了一点不同的处理。 由于那个时代技术的落后，火枪更多的是作为一种消耗品。在战斗中，你可能用完一把火枪之后，就把它扔了，然后再从地上捡起一把（如此重复循环）。但这不意味着你可以背着一个装着“10 把手枪”的背包，游戏中所有随身携带的武器都是可见的，比如绑在背部皮带上的 3 把手枪，刀鞘中的长刀，还有一把来复枪，一个饰品等，这些都为你的角色增添了强大的武力保护。



断头台



特殊情况下的第三人称模式

编：X先生　美：grass

全面战争：罗马 2 统帅的百科全书



游戏关键字

史诗　绕后偷袭
密密麻麻蚂蚁兵　又大又深
震撼　吃 CPU 统治者

游戏评级	14+
游戏发行	SEGA
开发团队	The Creative Assembly

综合评分 **8.5**

画面
剧情
优化
游戏性
创意



X 先生

全面战争系列的最新作，有着 E3 2013 多项奖项的提名。背景设定和游戏操作配合的天衣无缝，让我们看到了满意的画面和精彩的战场。战役系统非常吸引人，玩家的决定非常重要，让人感觉自己真的在掌握着历史上古代文明的大军的生死存亡。大多数背景设定都严格遵照史实，并提供了许多灵活性，娱乐第一，真实度第二。弱点是系统比较庞大，需要时间和耐心学习各种信息。所以它还是一款面向核心重度玩家的策略加即时战术游戏。

推荐人群：足不出户胸怀天下，历史迷，新配电脑想试芯片，有海绵般学习能力的人

一个古文明，很多历史书只是从政治、军事的角度来理解，而游戏中则可以涉及国家与民族冲突、君主和公民、宗教与文化、科学与技术、领导人个人特点等各种内容。《全面战争：罗马 2》自带一个内容丰富的《百科全书》。如果你真的能仔仔细细把百科全书看完，差不多等于修满一个古罗马历史的学分。这样的一种经历约等于在线自我教育，也许未来我们的学习教育就是用这种方法进行。玩这个游戏的时候，就算是宅男也会感觉自己的视野极广，见到前所未见的高度。在罗马这个社会中，我们可以感觉到它蕴含的理性精神。策略游戏把这种理性的元素用最直接的方法递交到玩家的手中。

游戏中的战略地图包括欧洲、地中海和中亚



即时战术的游戏界面能见到排成阵的军团，霸气威武





高低画质对比

因为其故事内容本身的宏大而具备了宏大的特点。

透过现象看本质的话，国家治理和商业元素总是混合在一起的。罗马帝国时期的皇帝也有出身于商人阶层，整个罗马的议会商议制度有点类似股份公司的感觉。虽然游戏的大名称是《全面战争》。但战争只是表象，无论在战场上怎么计算，只要这个势力的人民有足够的生产力，懂得改进与创新，总能在战场之外的地方取得优势。平时积累的力量到了战场上会从某个明显的角度影响战局，而你就在这里了解其真正的价值。条条大路通罗马，在文化和科技领域这游戏也有获胜的方法。

在历史上，罗马的统治有一点相当有



攻城时拥挤的踩踏事故



内政运营也分科技、经济、外交、任务等板块

特色。那就是罗马战胜其他国家之后的做法。被战胜的国家并没有被当作殖民地统治，而是完全享有自治权。罗马在一定条件下给予被征服者公民权，还接受被征服民族的神，继续供奉。被征服国渐渐成为罗马的同盟国邦，在战时向罗马提供兵力。这种开放的心态在游戏中变成了一种可选择的策略。在征服敌人的城市后，像野蛮人一样摧毁掠夺它，也未尝不可。

游戏中的每一个动作都展现了玩家自己的价值选择。建设每一种公共设施，对外战争，改变法令，可以是为了满足势力的安全需要和民生需要，也可以是为了满足玩家自己内心的霸王梦想。如果有一天，玩家你也成为了商界精英或者组织的领袖，也许你会回想起这款罗马人的统治游戏，和它教给你的很多知识经验。除了一本正经的治理军队，游戏也有其他高自由度的玩法。成熟的玩家在扮演统治者时会展现一种幽默而非骄傲。


不同的盾牌纹章，注重细节可见一斑

很好的游戏结构，从上到下的战争体验。

游戏的战役不仅仅是战争百科全书，也是战争史书。《罗马 2》加入了大量新元素，势力数量大幅增加，战略地图非常大，从西班牙到西亚，有着系列最大的游戏规模。如果你对罗马帝国兴亡的历史有过一点点研究，就会感觉到这个游戏的深厚底蕴；如果你是历史盲，也没关系，那些耳熟能详的罗马希腊神话说不定能勾起你的兴趣，跟着游戏一起去回顾这段充满英雄气概的历史。

策略层面的宏大方向在战术层面又演变出了琳琅满目的要素。这些东西也能够带来很多有趣的体验。游戏日趋老道的战术层面的比拼一定能够让大家热血沸腾的。

“战略运营布局，战术操作走位”是很好的游戏结构。给战争爱好者从上到下的全方位体验。在战术界面，虽然《罗马 2》不是魔兽争霸，不可能每个单位都有独一无二的长处，但它在地图模拟，城市巷战和历史战役还原等方面都做得可圈可点。特别是战略地图和战术地图结合后的野外遭遇战，改变了一般策略游戏中强调围城、攻城、守城的古老战斗模式。作为 AOE 单位的攻城器械让战局有了主心骨。将军的升级辅助和部队的能力培养也给游戏的代入感加分不少。稍有不足的就是人群拥堵的现象确实有点严重。特别在多军团攻城的时候，一大撮人堆在城门外，完全就是一炮就被刮倒一堆。另外可能是考虑到剧本的历史阶段，海战并没有太过特别的地方。


即时战术界面：兵团作战可以用卡片指挥，简单的数值和兵种相克加上建筑和地形提供的掩护隐身等效果，让战局千变万化扑朔迷离。部队可以被击溃或者杀死。战斗中，可以用电影镜头拉近看见方阵里的士兵模型的做细节动作。

游戏对硬件要求并没有传说中那么高，只是它的特效优化不好、对电脑的 CPU 颇为看重。有些时候显卡占用率可能只有五成，但是 CPU 就会冲上满格。如果你对自己的芯片有信心可以玩玩它的大地图。

当然，这款获奖众多的游戏也并非十全十美。游戏中还有许多策略方面的模糊不清的选择，比如总是问我们一些看似非常重要的决定，但却不告诉我们后果是怎样的。比如游戏给了两种不同的制度，但并未对这两种制度的后果进行说明，玩家只能凭自己的个人喜好进行选择。在第一次玩游戏的时候，如果真要做出明智选择，就要每个选择岔口都仔细翻看百科全书。另外，一些策略游戏的通病也在这个巨作中变得比较恼人。如果是大地图，进入游戏后期就


海战登陆和攻城围城在战略层面上给胜负增加额外因素


战略地图的地形同样大有作用，影响军团的防守和行进范围

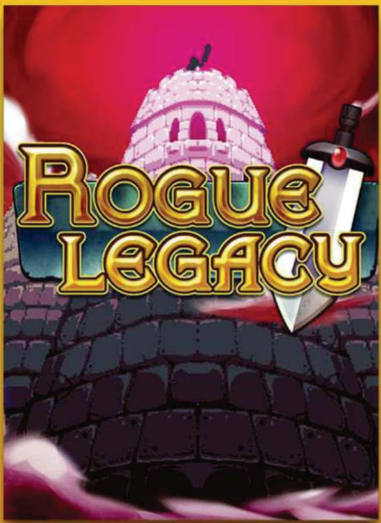

自由度自定义战斗和战役都能让玩家消磨大量时间

会有很多繁琐的小事降低了游戏效率，需要玩家花时间查找相关信息。由于这些琐碎操作的累加，一个回合就可能会花费 10 分钟。别误会，《罗马 2》的确是一款值得细细品尝的作品，但同时它也要求你忍受不必要的麻烦。

每款《全面战争》游戏总需要几次更新来完善整个游戏体验，所以可以等一等它慢慢调节自己，变得越来越好。

编：小P羊　美：grass

盗贼遗产



游戏关键字

类似恶魔城 像素
动作冒险 风格
死死更健康

游戏评级	16+ 骷髅，骷髅们……
游戏开发	Cellar Door Games

综合评分 8

画面
音效
操作
系统
创意



小P羊

游戏和GBA以及PS版本的《恶魔城》十分相似，都是要你一步步去推倒隐藏在城堡里的BOSS。不过，《盗贼遗产》比较有创意的是加入了不少继承方面的元素。玩家操纵的角色可以在阵亡后，选择一个后裔并将游戏中获得的金钱和配方留给后裔们。而有趣的后裔和职业设定，无形间为游戏增加了更多难度模式和趣味度。游戏整体给人非常生动活泼的感觉，也无怪乎会获得IGN的高评分了。

挂着挂着你就变强了！

玩过GBA版《恶魔城》的朋友，对《恶魔城》的印象无外乎机关重重的房间，能力各异的怪物以及令人畏惧的BOSS，而Cellar Door Games所开发的《盗贼遗产（RogueLegacy）》从各个角度来看都像在膜拜《恶魔城》。首先，玩家在游戏中也将置身于一个充满机关和怪物的城堡内；其次，本作的2D游戏画面也和GBA游戏一样充满像素风格。但是与《恶魔城》大为不同的是，在《盗贼遗产》里，你得接受主角和他的后代们不断阵亡的事实，而充满魔物的城堡也时时刻刻地会发生一些变化。顺便一提，本作因为一些有趣的创意在IGN上获得了9.0的高分！

这个恶魔城有点难



《盗贼遗产》的故事发生在类似中世纪的背景中，玩家控制的主角虽然看似一名骑士，却为了自身的利益挥刀砍了国王，在此之后，一座据称埋藏着神秘宝藏的城堡——哈里森就浮现在了玩家们的面前。至此，游戏正式进入主题。

和GBA版的《恶魔城》一样，这款游戏提供的也是一张开放式地图，玩家在游戏中可以随时返回曾经去过的地点。游戏地图中也存在大量能被破坏的物体，诸如：花瓶、吊灯、雕塑等等，玩家在破坏物体的时候，有机会获得金币或者补充HP、MP的食物，而除了充斥着怪物和机关的房间外，这款游戏里也有一些游艺房供玩家消遣，另外，哈里森城堡还存在着各式各样的传送站供玩家快速抵达某些地方。但是，《盗贼遗产》却不像《恶魔城》那样拥有恢复生命值和魔法值的“存档”房，这也就意味着，你需要自己想办法恢复在战斗中损失的生命值。



游艺房


BOSS死亡后会掉落超大宝箱！

事实上，在城堡结构方面，《盗贼遗产》和《恶魔城》还有一个明显的不同之处，那就是你在游戏中击杀的敌人和打破的东西不会复原。除非换个角色重新挑战哈里森城堡（被打败的BOSS永远不会再生）。换句话来说，想要反复进出房间来刷怪、刷钱、刷BOSS也是不可能的。

谁当后裔是个问题

大致了解了即将要攻略的城堡，再来看看游戏主角吧。不得不说，初次登场的主角简直是游戏史上最弱的主角之一。玩家操纵的这个角色不仅生命值不高，裸装还不具备职业特殊能力。由于城堡中的回血途径非常少，主角阵亡根本无法避免。而一旦角色阵亡后，你就要面临一个有趣的选择——挑选出一个后裔来继续攻略城堡。

在《盗贼遗产》中，每当角色阵亡后可以在三个个性、癖好、生理状况不同的子孙中选出一人作为你的后裔。这款游戏拥有十分有趣的后裔设定，你可以在后代的描述中，看到诸如：右心室、肥胖、色盲、偏执狂等等特征描述。一些特征会带来些意向不到的好处，而另一些则是彻头彻尾的灾难。举个例子，如果你选择生性偏执的后裔，那在接下来的游戏中，你可以通过砸坏物品来回蓝；又例如拥有色盲症的后裔，会让游戏画面仅剩黑白两色。所以在选择后裔的时候一定要多留个心眼。

在操作上，《盗贼遗产》会让人联想到那些从 GBA 上移植过来的 2D 动作冒险游戏。这款游戏只支持键盘操作，人物可以进行诸如跳跃、挥砍、下击、多重跳、左右冲刺、施放魔法等操作。如果不喜欢默认按键的话，也可以通过 ESC 键和 TAB 键进入设置菜单来修改操作热键。顺便一提，进入哈里森城堡后可以用 Tab 键来查看地图。不过，若是你的角色拥有老年痴呆症的话，只会看到一排问号。









死个上百次就能通关

如果要用四个字来概述《盗贼遗产》的话，“越死越强”无疑是最贴切的形容词。虽然刚进游戏时的几个角色纯属酱油，但是他们留下的“遗产”（包括：金币、装备和符文的配方）却能够造福后代。换言之，在这款游戏中，你的前期任务就是努力收集金币和配方，不要特别在意角色的死活。

说道这里，就要谈一谈游戏有趣的升级体系了。《盗贼遗产》最主要的一个升级系统称作“庄园”，在这个系统中，你可以解锁特殊职业，或者强化角色的生命值、护甲值以及赚钱能力等等属性。有意思的是，随着“庄园”升级，一座像模像样的洋房会出现在玩家的视野中，让你倍有成就感。

在职业解锁方面，《盗贼遗产》中可以解锁包括野蛮人、圣骑士、忍者、刺客、矿工、法师、巫妖在内的各种职业。其中，忍者拥有敏捷的伸手和最大的攻击力，但是却无法爆击；法师拥有最高的魔力值和魔法攻击力；巫妖则能够在击杀敌人后提高自身的血量上限……另外，每个职业在得到升阶后，还会获得一些特殊能力，像是巫妖的将最大生命值转换为最大魔力值的能力，圣骑士的盾防等等。总而言之，每个职业都有其独特有趣的一面，值得你都去尝试一下。

这里还要特别一提由“庄园”系统解锁出来的 3 个特殊 NPC——铁匠铺、女巫和建筑师。这 3 个 NPC 一旦解锁后会驻扎在哈里森城堡外，当你在城堡中发现一些装备和符文的配方后，就可以在铁匠铺和女巫处购买并装备各类防具、武器以及符文。对于刚开始玩本作的玩家们而言，游戏前期最重要的任务就是搞到一套击杀敌人回血的符文，这样你才有足够的续航能力来探索城堡。至于建筑师，他的“锁定”城堡功能可以让游戏地图不再随机重置，这对于想要获得“先烈”们无法取得的财宝的玩家而言是一个非常重要的功能，不过要注意的是，锁定后的城堡只能产出 60% 的金钱。





到这里想必你已经意识到了，没错！不管你是怎样一个动作游戏苦手，但凡死个上百次也总归能把哈里森城堡翻个底朝天，而如果你是一个剧情控的话，不妨也注意收集一下出现在游戏中的一些日记，这些日记不仅会给予一些游戏提示，还暗示了哈里森城堡各个区域的难度级别，对你的通关大有帮助！

文：雷神九天　编：Samtown　美：grass

阿克拉什：传承



游戏关键字

向 DND 致敬　小团队
华丽 2.5D　应该会有资料片或 DLC
怀旧　肉搏偏多法术较弱

游戏评级	12+ 少许魔幻杀戮 策略回合玩家最爱
游戏开发	Cyanide studio

综合评分 7.5

画面　音效　操作　系统　创意



阿汤

翻看开发发行商信息，《阿克拉什：传承》似乎完全称不上有背景有渊源，它更像是小团队向市面上的魔幻SRPG 以及《博德之门》等DND 游戏致敬的这么一款小作品。虽说是一款以策略回合制为主的游戏，但它也融入了一些即时战略的成分。上手之后你很快就会发现它并没有完全拷贝某一款游戏，但也很难找到属于游戏本身的独创亮点。喜欢这类画面风格或者 D&D 规则的人或许会被它原创的剧情和华丽的画面所吸引，但要他们长久地铭记《阿克拉什：传承》也不是一件容易的事。

轮剑者的命运

无论在哪个没落的年代，无论在如何黑暗的时代，星星之火依然会在世界的角落乍现。Cyanide studio 公司最近发布了一款策略游戏《阿克拉什：传承》。游戏的画风是非常传统的欧美风格，效果也相当精致，游戏的配置需求不是很高，基本上中低端配置也能顺畅运行，非常简易、人性化的操作，很容易让任何一个策略玩家迅速掌握战斗节奏。故事发生在领主与伯爵之间战争的黑暗年代，伯爵因为战事拖欠了金贩子工会一大笔债务，而你扮演的就是轮剑者，也就是我们熟知的讨债小分队，前往伯爵的领地进行讨债，却被领主当成了坏人而追杀，然后发生一连串不可思议事件的奇妙冒险。随着剧情的发展，你可以随意配置你的团队，一共有 8 名轮剑者加入你的队伍，可以根据你自己的喜好来配置你所喜爱的阵容。出战是 4 人制，团队分成 3 个位置：肉盾（MT），输出（DPS），支援（CLE）。



肉盾（MT）

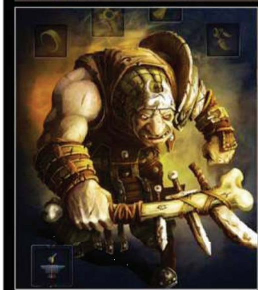


诺卡：是一个机械改造人，通过非常敏锐的嗅觉，她可以闻出稀有的金属矿以及毒气区域或者是陷阱。

优势：她可以从被她杀死敌人身上吸取生命。

劣势：她使用自己的技能必须以生命作为代价。

笔者评价：诺卡完全胜任炮灰这个伟大的职业，自给自足，风筝放放，好似惬意。



博拉姆：是一个体型巨大的巨魔，强力的攻击力使他总是站在战争最前线，摧毁所有来犯的敌人。

优势：他可以每秒回复自身生命。

劣势：他很笨拙，所以命中很是个问题。笔者评价：攻击很高的狂战士，虐杀小兵利器。

笔者评价：攻击很高的狂战士，虐杀小兵利器。

输出（DPS）

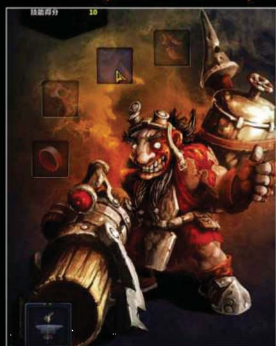


丹奇尔：每一个哥布林，都是一个出色的盗贼。

优势：暴击很高，暴伤很高，就是个子不高。

劣势：正如他永远长不高，也永远不长生命，护甲也很低。

笔者评价：越是脆皮，越是可怕，首席 DPS 不二人选。



福林茨：是个疯狂的机械发明家，他的这种疯狂已经被他的家族、朋友、部落无数次的警告过，但是他的热衷占了主导地位，并且通过他的“收集品”非常和平了解决了这一切问题。

优势：越打那个越快，外挂的存在。

劣势：永远不会暴击。

笔者评价：技能操控系数比较高，经常需要避开队友，挺累人。



尼拉：一个敏捷型的法师，从小就被父母卖给了工会，为了知道被遗弃的原因暗自进行着调查。

优势：使用技能不需要冷却时间（CD）。

劣势：受到控制魔法时被控制时间增加很多。

笔者评测：灵魂级人物，感觉剧情就是围绕着她展开的，超级实用的静止技能，让敌人变成木桩，任你凌辱。

支援（CLE）



莱克洛鲁斯：他是首代轮剑者，通过崇高的誓言加入到工会，即使成为了灵魂，只要他的主顾还存在于世，那么他将永远存在。

优势：他攻击时，每次攻击都会恢复魔法。

劣势：灵魂是不需要护甲的。

笔者评价：无论哪个游戏，首代向来都牛B的很，在这也不例外。控制敌人帮你一起打，扔个原子弹什么的，安逸安逸。



温德卢：自小就被自己部落以一车钢铁卖到工会的悲情小狗狗，她发誓当她为自己赎身之后，就会回到部落，撕碎那些遗弃她的同族。

优势：对抗魔法免疫。

劣势：不会自己恢复魔法，只能靠技能掠食队友恢复。

笔者评价：初期不好用，后期主力治疗。



莫查：得到三个灵魂的引导，从而加入到工会，前二个是他的祖先，而最后一个是蓝色皮肤的神秘人物。

优势：在 5 秒时间内每使用一个魔法，魔法恢复提高 800 倍！！！！！！

劣势：被击中遗失一定魔法。

笔者评价：回魔很夸张，但是技能 CD 有点长，不是很容易上手。

每一个角色都有着牛B和坑爹的地方，在这款游戏中，可以通过技能升级，来弥补各种劣势。每个人物都拥有 4 个技能，根据分工的不同，技能的搭配也需要花费玩家的一点心思来琢磨琢磨。每个技能都能进行强化，随着等级提升获得强化点数，选择多种分支路线。





这款游戏的装备系统略有点失败，虽然不是传统的武器，头，肩，衣服，帽子之类的。简化成了四件套：戒指，护符，圣物，耳环。难道仅仅只是为了省略角色变装效果？装备一贯地分成四个档次：白，蓝，黄，紫。装备没有等级需求，但是跟着游戏的进度与人物的等级，所附带的属性强度也会慢慢增加。游戏中没有装备买卖，装备获得的途径只有三种：怪物掉落、宝箱获得以及合成，很多不显眼的地方隐藏着珍贵的宝箱，小伙伴们要擦亮眼睛啊！装备合成就是你把很多装备碾压成一件紫色装备，当然也很容易通过 SL 大法获得你心仪的套装。（F5 瞬存，F9 瞬读）

这款游戏中的敌人非常强大，各式各样的敌人拥有和你一样的技能甚至凌驾于你。要善于观察你的敌人，红色代表着伤害技能，绿色代表着增益技能，暗色代表着控制技能等。每当一个敌人在释放技能时，可以通过各种途径来对付之。比如：敌人释放一个伤害技能时，可以用静止技能打断，或者沉默他；当敌人释放支援系技能时，也可以利用肉盾的嘲讽技能来改变释放目标。在 BOSS 战中，尤其要经常观察 BOSS 的技能，因为往往就是忽略了那么简单的一个技能，你就会发现屏幕上弹出熟悉的 GAME OVER。另外，游戏还采用了比较独特的暂停系统，当你进行复杂调配时，可以使用空格键来暂停时间。然后可以经过你的深思熟虑后，下达你对轮剑者们的指令，进行精密的战术调配。尤其是在激烈的 BOSS 战中，更要经常合理地使用暂停功能。



这个游戏的仇恨系统做得很烂，当你遇到敌人时，敌人之后猛打第一个进入视野的角色，也就是说当你肉盾冲在前头，所有敌人只会盯着你的肉盾，也就是说肉盾露个小脸就能妥妥地带着敌人遛狗玩，BOSS 也是如此。遛遛狗，逐个击破是笔者的看家招数。游戏内的解谜系统相当不错，虽然是简单的逻辑推理，但是没有一点观察力跟想像力，还是挺苦逼的，不过没事，凡事有度娘嘛！唯一的缺憾就是过于单调了，但是能将这种元素结合在这类游戏中，已经算是相当可贵的了。

解密类型

拼图类：根据相应的图形，找到对应图形进行操作。

点灯泡类：根据一定规律，按一定次序对地上的灯泡进行踩踏。

躲猫猫类：避开传送光球，达到目的地。被传送光球击中，将会返回到初始点。



游戏总体不错，丰富的剧情，激烈的战斗，很容易让人入胜，有点像在玩《魔兽世界》的感觉，一小队人去下下副本。战斗是很爽，但是过于单调，基本上就是由遭遇战跟 BOSS 战组成。唯一遗憾的是故事没有完结，期待后作了。游戏一共分成四个难度：简单、中等、困难、拉格纳罗克。忠实的策略玩家不二选择：拉格纳罗克。



编：雪灵珑　美：grass

腐烂国度



游戏关键字

开放世界　僵尸
真实生存　暴动
团队合作　家园保卫

游戏评级	16+
游戏制作	Undead Labs
游戏发行	Microsoft Game Studios

综合评分 8.5

画面
剧情
优化
游戏性
创意

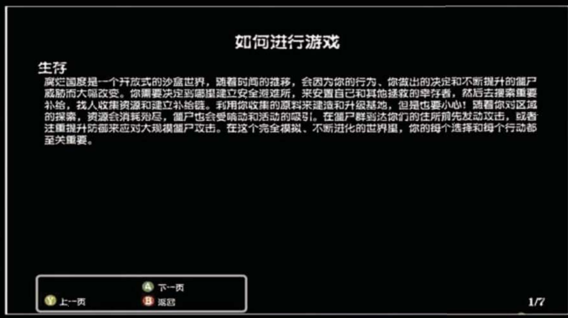


雪灵珑

世界末日突然间降临，我们所知的世界变成了恐怖的地狱，怎么样才能生存下来，这个问题值得思考。《腐烂国度》是一款开放世界的僵尸生存游戏，在游戏的世界中，玩家将经历长时间的生存危机和时刻的面临的恐惧。《腐烂国度》定位于开放沙盒式游戏，根据玩家的动作、抉择即时产生游戏内容，这其中就包括不断增加的僵尸威胁。

世界末日 僵尸暴动

玩家必须要选择一个地点建立防御工事，拯救其他生存者，组建搜查小组来收集资源，生产供应食物链。也可以利用他们所收集到的材料来发展他们所认为合适的社区，然而资源也会消耗至尽，同时丧尸容易被噪声和人类活动所吸引。玩家也可以在游戏中自由的驾驶车辆，使用枪支、钝器等对丧尸进行攻击，游戏有 10 种基本车型，包括肌肉车、小卡车、敞篷车和紧凑车等等，每一种基本车型下有一款以上的各类车型。游戏中的驾驶偏向街机风格，不会过于拟真，但是由于有最高时速、操控、刹车和前驱、后驱等等方面的区别，玩家还是可以体验到一定的驾驶乐趣。









世界和家园篇

这是一个开放的世界，玩家可以在这里建立自己的家园。在这个世界中幸存者的数量很少，玩家在游戏里会被随机分配自己和伙伴。玩家和自己的伙伴要建立防御工事，临时避难所等，让玩家在游戏的世界里体验真实的生存体验。在游戏里的世界里，玩家可以在家园里种植农作物来作为食物，玩家自己也需要不时的补充食物，如果不补充食物玩家会变得虚弱直至死亡。游戏中没有所谓的等级，生存是这里的唯一主题。玩家的伙伴如果被僵尸咬伤或者是咬死都会变成僵尸，玩家失去一个伙伴后系统将随机分配另一个伙伴。









近身武器和枪械篇

游戏给玩家提供了 99 种不同的枪支，三种类型的近身武器，分别是：轻质钝器，轻质刃具和重武器，玩家在游戏中可以使用 30-40 种近身格斗武器。游戏中每种武器有各自的优缺点。玩家使用武器的威力取决于你的技能熟练度，熟练度会随着你使用武器的次数而增加。如果玩家的枪械技能很低，枪支使用时候会很容易出现卡壳，卡壳的枪支需要在基地里进行维修。游戏里的每把枪都有分贝指数，分贝指数越高枪声则越大，枪声会引来附近的僵尸，如果玩家在枪械上装上消音器，枪声就会小了很多，但是消音器在使用一段时间后会出现损坏现象。







你的决定影响着整个世界

末日的到来，使着整个世界都在一直变化，而你需要做出一个明智的决定，这个决定将会影响整个世界。玩家在游戏中的行为和选择将会影响世界，而整个游戏也会随着产生不一样的内容。僵尸的不断增长也会对你的世界造成更大的威胁。在游戏里玩家需要决定在何处、和不同的幸存者一起建立避难所，与他们组队去寻找物资，建立一条供给线路。在大群僵尸攻击避难所之前消灭他们，还是强化自己的避难所防御等待他们的进攻，这一切的一切都在你的决定中，不管是我还是他们都期待着你。

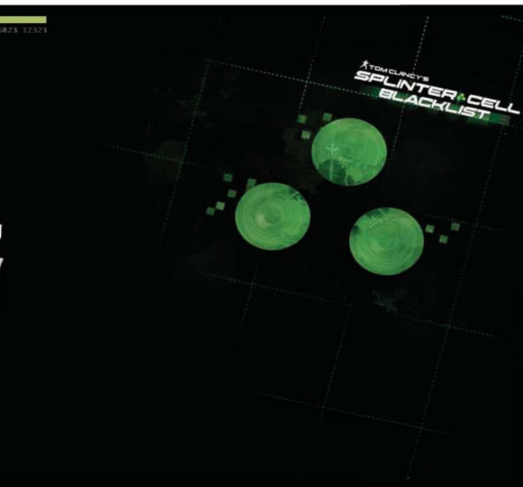




编：X 先生　美：Y 先生

分裂细胞：黑名单
升级与收集精要攻略

TOM CLANCY'S
SPLINTER CELL
BLACKLIST



这一代的分裂细胞 6 中，山姆·费雪大叔的个人情感似乎有些不够丰满。原先的系列中剧情是围绕着他这个人内心纠结于痛苦之中的自我救赎，而这一次的游戏剧情被冷血的杀戮夺取了光芒。更加不幸的是《分裂细胞》系列背后的灵魂人物汤姆·克兰西 2013 年 10 月 1 日去世了。未来这个系列前途未卜。倒不如就在这一次好好享受《黑名单》的乐趣，也当是对一代军师小说、军事游戏大师的纪念。

一个优秀的特工，身上总有这一套神乎其神的装备。本次游戏中的装备系统允许玩家花钱升级。先为大家介绍一下各种装备的特色用途。进入游戏的玩家可以有的放矢，选择自己喜爱的道具优先升级。（注：翻译可能会根据版本不同）



大师年仅 66 就离开了我们。他为军事爱好者带来大量小说和游戏。包括经典游戏《分裂细胞》系列、《幽灵行动》系列、《彩虹六号》系列、《鹰击长空》系列以及《终结战争》系列。喜欢他就玩游戏缅怀一下吧。

侦察与扰乱设备：这些设备是用于侦察、扰乱、搞晕或者杀死敌人的小工具。

吸附摄像机　价格：$0

分裂细胞的经典道具。手抛型粘性摄像头，圆圆的像一个球。可以被锚定在墙壁、地板等表面。激活后它可以传送图像到山姆的 OPSAT 设备上，用来切换角度观察敌人，也用来“处决标记”敌人。基础款式没有什么视觉特效能力。这种摄像机可以释放催眠瓦斯。升级后，还可以自爆杀死敌人或者升级成闪光弹，震晕敌人。和之前几代可以开多个摄像头不同，《黑名单》中每次只能有一个摄像头运作。

升级闪光弹：$6300

升级自爆炸弹：$9000



推荐升级

吸附发声器　价格：$0

粘性发生器是粘性摄像机的一个变种。它可以创造一个守卫巡逻路线上的陷阱，把敌人引诱过来。这个微小的扬声器可以抛到墙壁和设备表面，把守卫从原先的位置引开。这个东西取代了之前几代守卫干扰源的作用。无论是走刺杀还是潜行路线，一直就是最好用的装备之一。



吸附 EMP　价格：$27000

粘性 EMP 是一个小型的可以固定位置的电磁脉冲炸弹。它能使附近的灯光和电子系统瘫痪。用于创建阴影区域便于潜行通过，或者破坏敌人的激光防盗屏障。敌人不会受到电磁脉冲的直接伤害，但是当他们发现灯光变暗之类的异常情况时，会前来调查。



三旋无人机　价格：$72000

远程遥控的无人驾驶飞机。如果你飞得太近，会被敌人听到。它可以被用于动态侦察，标记敌人，也能发射震荡飞镖，搞晕敌人。升级

致命性自爆：$27250　　飞机能自爆，炸死敌人

声纳脉冲：$39000　　增添声纳扫描能力，【前置科技：致命自爆】



推荐升级

破门炸药

将它安装在门的一边，然后遥控爆炸。它能杀死门另一边的敌人。如果配合标记处决，可以很快的清理一个房间内的大量敌人。【前置科技：爆破地雷】

价格：$15000



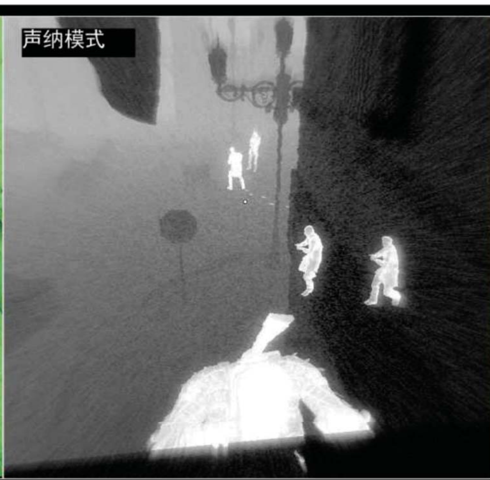
Karambit 刀

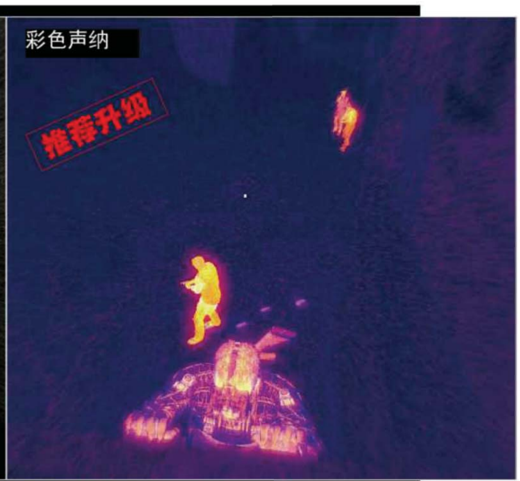
这把小型的手持弯刀源自东南亚。它的外形犹如老虎爪子。山姆的刀子是在侦察空军基地的任务中获得。他用它快速地近距离消灭敌人，在审讯过程中，他也能让被害者极端痛苦。游戏中有两个版本的刀子，在飞机失事任务中使用了碳涂层版本。

价格：$0









投掷和预埋设备：这些好东西用来对付硬骨头。

475621. 32458625. 3256825. 12323



发震地雷　价格：$48000

可以被放置在墙上或者地板上。当有人靠近，会向各个方向发射强电，击晕敌人。对重装步兵无效。它是一个无声设备，适合魅影风格。

地雷　价格：$86500

类似震荡地雷，发出巨大响声的致命性爆炸，适合突击风格玩家。

【前置科技：发震地雷】

闪光弹　价格：$24000

闪光弹爆炸时会发出致盲的耀眼光线和震荡性冲击波。敌人会短时间内晕头转向。一般当你被发现后逃生的时候使用，或者暂时搞晕敌人，让他们毫无还手之力，然后把他们做掉。闪光弹较大声，会吸引到很远地方的敌人，这点它不如气体手雷好用。

破片手榴弹　价格：$48000

粉碎性爆炸物，对附近敌人造成严重伤害。用来对付集群的敌人，或者保护良好的目标。它也会吸引到远处敌人。【前置科技：闪光弹】

燃烧手榴弹　价格：$86500

燃烧弹使用金属粉末和氧化剂制造极端高温，可以在很短时间内让一片区域陷入火海。适合用来对付重装步兵的坚韧盔甲。它同样较响，容易吸引敌人。推荐喜欢蛮干的"突击玩家"使用。【前置科技：破片手榴弹】

战术镜

护目镜之间全都是前置科技，解锁上一种后才能购买下一种。除了前三个，其它就是不断加强。早期推荐把声纳和足迹升级，对很多任务帮助很大，可以排排地雷什么的。从上面三幅图可以看到，夜视模式仅仅是增强光线不足时候的画面效果，而升级声纳可以透过墙看到背后接近的敌人，彩色声纳的图像更清楚，看得更远。高频可以看清楚高速移动的敌人，不会出现画面断档，再后面的升级都是锦上添花，更远距离和高清晰等等。如果钱不够的话可以不急着升级。

标准战术镜	0	装备标准的夜视系统。
声纳脉冲	100000	可以穿墙看敌人。黑白画面。
影像追踪	30000	看到最近敌人走过的痕迹。
分色影像	37000	改进显示 15 米以外距离，图像变彩色。
被动声纳	44000	另一种声纳镜，通过环境定位跟踪目标。
高频脉冲	51000	增加脉冲频率，看清运动中的目标。
远距离	58000	侦测距离提升到 20 米。
整合型镜	20000	代替远距离护目镜。
阿尔法战术镜	手游解锁	提供了彩色的 15 米范围热视图像。



十字弓独立于普通枪械之外，是非杀伤装备的神器，能够弹射发声器和催眠瓦斯，而且又是无声击发，可以代替电击枪，推荐拿到后立刻升级。

烟雾弹　价格：$27000

常见的烟雾弹，没什么好说的。制造一片烟雾，你可以藏在其中。装备了声纳系统的眼镜可以看穿烟雾。

催泪瓦斯　价格：$27000

释放刺激性的化学物质，让敌人痛不欲生，陷入混乱。戴防毒面具的家伙免疫催泪瓦斯和催眠瓦斯，你可以通过标记处决来打破它们的面具。【前置科技：烟雾弹】

催眠瓦斯　价格：$48000

释放催眠瓦斯云雾，其中的敌人会失去意识。一般用它来对付一群守卫，达到不杀人的目的。同样有防毒面具的问题。当然，山姆自己也是免疫的。【前置科技：催泪瓦斯】

服装和枪械的升级没有什么特别需要知道的攻略。一般就参考自己的余钱，在升级完主要装备后，还有余钱的话可以提升一下自己的衣服外观。一般就是手套可以提升瞄准的灵活度。上衣、裤子和鞋在升级的时候都提供两种升级方案：潜伏和护甲。潜伏越高敌人越难发现，护甲越高越能承受伤害，升级潜伏是魅影和猎豹的方向，升级护甲是突击风格的方向。枪械升级方面最主要是狙击枪和手枪，其他枪械都是在突击风格的时候才比较有用。枪械还能搭载配件进一步提升威力和稳定性。玩家自己看就能很明白，不需要攻略。

教你赚钱买装备

光知道装备好，看着眼红没有用。关键是要有足够的资金买入装备。在分裂细胞6中，杀人就可以提供金钱。一般冲突中正面杀人给的金钱奖励比较少，潜行非致命击倒给的奖励最多。另外就是发现隐藏道路和收集物品。其中收集物品能一次性提供大笔的金钱，是游戏赚钱致富的主要方法。这些收集内容主要包括“高价值目标——活捉恐怖分子”、“黑名单笔记本——黑入电脑”、“情报碟——情报USB”。一般它们都是处在比较妖怪的角落，很那直接获得，或者就是附近有重兵把守，需要巧妙处理。接下来就给大家介绍一下游戏中各个关卡的收集要素位置。只要循着这个路线走，实现小康，解锁全道具不是难题。

单人战役主线任务

安全屋－利比亚班加西

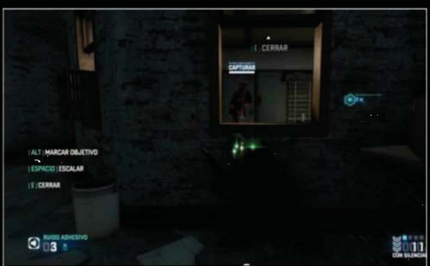
这一段基本都是教学。三种收集各有一个。

进有格子窗的木门后，贴着左边走，左拐，U盘在楼梯前的木柜子上。

来到户外后，翻阳台，高价值目标独自在一个有移动窗的屋子里。教学路过，不会错过。趁他打完电话回头的时候翻窗进去。

进入最后破烂的房子。到二楼先不进入左边岔道，向着发亮的百叶窗一直走，电脑在右手边的房间里。







高价值目标　情报碟　黑电脑

叛乱分子堡垒－伊拉克

墙上挂满波斯地毯的这间屋子一楼防御比较严格，推荐先从宽大的楼梯走到二楼，然后在二楼翻出窗外，从外面绕一圈，再翻窗到笔记本顶上，空降干掉守卫在旁边的士兵。

从瀑布下开始攀岩，接着爬上木头支架。U盘在一个军用帐篷一样的屋子里，从背后切割开帐篷进去比较方便。

高价值目标在一片平房的楼顶上，先干掉附近巡逻的狗。然后翻墙上楼顶。







美国消费 － 芝加哥

在充满管子的湿漉漉的厂房里，利用拐角搞定两个拿手电筒的巡逻守卫，然后把高价值目标吸引过来。

进入粗管子的水处理场景后，注意地上的小机器人。U盘在竖直粗管子边的架子上，如果走楼梯上来就会错过哦。

电脑在前台，通过门外的黄管子到屋顶，然后开通风管道下来比较方便。







私人庄园 －巴拉圭埃斯特

翻落到庄园内后，电脑就在右手边横条门的车库里。旁边有两个倒霉蛋，如果有声纳，进门前先看一下。

高价值目标在上层阳台，旁边有一条狗。用投掷道具把狗狗引到另一边，趁着目标查看的时候搞定。

U盘在浴室背后的洗衣房里，路上要经过一个低档红外线，靠墙掩护就能过去。







特战总部 － 德黑兰，伊朗

被认为是较难的一关。U盘在保安室里，想要潜入进去比较难，可以先用远距离武器把附近的守卫干掉。

笔记本电脑在另一间安全屋子里，旁边有无数守卫。推荐的方法是在另外的地方闹出一点动静，把附近的敌人引开，调虎离山之后就能进去了。

高价值目标在花园一堵弧形的墙壁背后，周围都是亮堂堂的大灯，如果你有远距离武器，可以把灯泡都打爆，然后悄悄摸过去就方便了。







火车调度场 – 费城

U盘在开始院子旁边这条消防道的尽头，从背后红墙的黄色管子爬上来。

轻轨下的狙击手就是高价值目标，趁着他看向别处的时候，翻过几列火车。这位狙击手所在的屋子背阳面有一根管子可以爬上去。

电脑在另一间有狙击手的调度室里，利用火车做掩体，慢慢靠近。







设施 F – 科罗拉多州丹佛市

这一关有着大量的重装兵和狙击手，不过场地比较开阔，不难处理。通过广场后，从左边的小门进入室内。电脑灯房间里面有三个人，包括一个重装守卫。玩家到这里应该都能妥善处理了。

只要能绕进房间内，趁着重装兵回头的时候摸上去。

U盘在对面电梯架子上。沿着黄黑的杆子爬过去，两侧都能下去拿。

高价值目标外面一路走来有三个巡逻机器。他身边有另一个人一直在捣乱。进去之前可以标记处决一下。







液化天然气工厂 – 萨宾帕斯

这一关开始有不少头盔守卫和巡逻机器人，不过可以利用开放式的管道靠近。扔好催眠弹就能轻松接近电脑。

高价值目标附近的守卫巡逻比较密集。多爬到栏杆外面移动，他在下层平台疯狂射击，很容易绕后，但一定要带到背后的柱子后面再包扎。

爆炸后虽然回头就能看到U盘提示，但不能直接爬上去，这里比较有挑战。

先往前走，在看到左手边有架子倒下的地方，立刻爬上右手边一个集装箱一样的墙。它可以利用底下箱子登上，然后再上一层，沿着铁架桥往左绕回跑，最后翻窗进。







废弃工厂 – 伦敦，英国

U盘在几个低防御守卫房间的二层，虽然很容易看到，但需要先翻窗出去，沿着外墙攀上，再进来拿到比较方便。

电脑在一间透明铁窗房间里，用声纳可以看到，旁边有人在操作。趁他回头查看橱窗的时候开门。

高价值目标在他烤火的时候可以轻松打包。关键是要把他带到楼梯下才打晕，要不然会被别人看到。





拘留所 – 古巴关塔那摩湾

这关只有一个U盘，在有狙击手了望塔的院子里。通过了望塔下的红管子攀上铁网，然后沿着红管子横渡院子靠近U盘。



飞机跑道 – 墨西哥尤卡坦省

这一关只有一个高价值目标。一出飞机机舱，就能看到他在左前方的箱子后面射击。如果你成功隐藏了自己，他会专心看着飞机，你就可以快速移动到他的背后，靠箱子掩护就能捉住他。各种迷惑道具也可以用。



戈林任务线

主要侧重于魅影或者猎豹打法。你的任务是黑入分布在三个地方的设备而不被发现。一旦被发现触动警报就失败了。严峻的任务挑战完成后奖励一套完整的的隐形纳米纤维套装。只有三个地图将需要完成。

霍金斯海堡 – 英吉利海峡

这一关里有大量红外线。U盘沙发边上的三组红外线，第一组从右边玻璃墙或者左边浴室翻过，第二组抓时机走，不要上床，第三组可以打电源，也可以贴壁炉绕。

电脑旁边的红外线等机会绕就行，没有难度。

高价值目标在屋顶的探照灯旁边，沿着屋顶的花坛就可以靠近。做掉之后，也可以从他背后的挂钩沿着外墙壁撤退。







边境交界 – 车臣

电脑从一楼走不破坏电源的话不能直接得到，但可以从外面的窗安全进入。

高价值目标的房间里有很多重装兵，在进入汽车前先到屋子里把狙击手和高价值目标干掉。

外围的警卫室二楼可以轻松拿到U盘，就在A目标阁楼上。





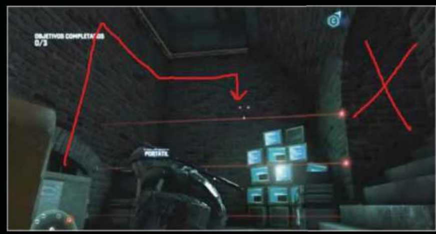


黑客巢穴 – 爱沙尼亚

小心屋子外的地雷，电脑在右侧的房子里，通过一个扫荡整体走廊的红外线后右拐掉头。可以拿到电脑。这里跳进去跳不出来，可以先黑掉进门左手边的电源，也可以把在屋外巡逻的那位兄弟背进来，背着他昏迷的身体，就不会触发红外线。

U盘在大烟囱的顶部，这里的红外线都没有什么难度。

高价值目标所在的屋子附近有摄像头，可以从大烟囱攀上建筑主梁靠近。







查理任务

查理会让你去世界各地的大使馆进行防御。你的目标是至少挡住5波敌人的进攻。你可以留在任务里继续战斗，共有20波敌人。他们会一波更比一波强。任务奖励：陶瓷板套装。

这一系列大使馆被认为是超级难道任务。只有U盘和电脑。

巴基斯坦大使馆 – 也门

开场后爬上大门左边看台。打开左边的门就能进去看到电脑。

拿到电脑后翻窗出去，立刻向上抓住瓦檐，沿着房顶向左移动到所住的院子里拿到U盘。

U盘下面能看到，但进不了，一定要走上面。





埃及大使馆 - 布拉迪斯拉发，斯洛伐克

开始后，上天桥，走向左边，过街道爬上对面的公寓楼外的广告牌就能看见U盘位置。从窗口进入拿到U盘。

电脑在主建筑正门口。用守卫的尸体化解红外线，然后处理好左手边墙上的摄像头就OK了。这里最好有狙击枪。





俄罗斯大使馆 - 卢旺达

电脑所在的房子周围戒备森严，而且附近没什么掩护地形，不宜正面强突推荐先绕上屋顶。走几步能看到一条绳索。U盘在这条绳索对面。划过去，进入通风管道就能看见。

然后居高临下搞定几个守卫，背着守卫尸体从后门进入，干扰红外线，得到电脑。





瑞士大使馆 - 安曼约旦

开始后走右边的单门，跑到底，上二楼。进这个B07屋子。开门左手抬头有个摄像头，注意处理。

守卫主要在一楼，所以推荐从二楼移动。靠近U盘的地方有栏杆掩护，处理楼下守卫后爬上去比较稳妥。





柯宾任务

柯宾的任务十分干脆。玩家必须消灭区域内所有敌人，可以使用任何必要的手段。但如果被发现则会有敌方援军抵达。柯宾的任务只有两个区组成。

反正这里的任务就是干掉所有敌人，所以收集反倒没有那么难。

鸦片战争农场 - 阿富汗

这里只分为两块地图，但都比较大。U盘在场景1最高处的风车磨坊里。最好清理干净附近的敌人再进去，要不然会被堵在上面围攻。

高价值目标巡逻路线的附近楼顶上都有守卫，先搞定守卫再绑架他；或者等他进入工作室内再动手。

电脑在第二场景，沿着左边的破房子二楼走到底，狙击手的背后就是。这里有不少居高临下的位置可以对付重装兵。





鱼市场 - 土耳其伊斯坦布尔

第一场景这里有大量面对面的敌人。不过杂物比较多，攀爬过去找点电脑不难。

高价值目标在船前面巡逻，被两个狙击手和多个路人关注，无论是动手还是打包都不方便。最好是绕后先上船搞定狙击手，最后再下船捉住他。

U盘就在船顶的探照灯下







血钻石矿区 - 赤道几内亚

电脑就在第一场景大厂房角落的房间里。很明显。

下降到矿井后，高价值目标在这里有很广的巡逻范围，利用附近机器的死角把他搞定不难。

U盘在监控机器楼下，和一个放巡逻机器人的家伙在同一间房间里。







一级团攻防战略

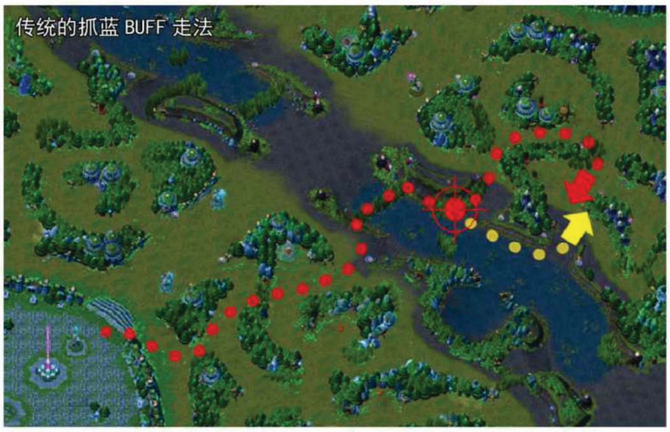
透过即将成为历史的 S3 赛季，相信不少玩家已经认识到《英雄联盟》的战斗节奏已经越来越快，越来越凶狠了。不少在战术风格上堪称稳健的老牌战队，因为没能适应快节奏的转换而频繁失利。另外，从 S3 冠军赛和 WCG 等热门赛事中，我们还注意到了一个新情况，那就是 112 路线已经不是唯一，很多战队会频繁根据双方的核心英雄或成员进行换线，制定出 211 甚至 121 的对战路线。

其实职业玩家不拘一格的对线选择，和针对野区的反野、抓野手段一样都是为了有效限制对手的核心英雄和成员，或为了给己方的核心英雄和成员创造更好的成长空间。事实上，高手们往往会通过 1 级团来侦查敌方动向，从而制定出包括对线、反野之类的一系列策略。对于我们普通的 5 黑玩家来说，要赢得一场胜利，或许也该学学职业玩家的做法，重视 1 级团能带来的信息。下面就让我们从行动路线、视野等方面来探讨下一级团的战略。

行动路线

就像之前提到过的那样，1 级团的主要目的是进行自家野区的防守和对敌方野区的入侵，同时侦查对方的三线分路，当然要是有机会的话，最好还能拿走 1 血或者是偷掉敌方的 BUFF 怪。

传统路线：在行进的路线上的选择上，过去比较流行走河道抓蓝 BUFF 的走法。以蓝方为例，为了避免被对方中路发现，过去的做法是从自家野区出发，经过四人帮和中路河道草丛后，先进入野区入口草丛埋伏，等到蓝 BUFF 快要刷新时，再从敌方三狼下方的路线向 BUFF 所在的草丛前进。而如果正好在野区入口的草丛处被敌方守路口的玩家发现，可以选择各自返回线上，也可以顺便前往直通蓝 BUFF 的另一个野区入口（如图中黄色路线所示），在这里强抢 BUFF 怪，或单单转悠一下骚扰敌方正常打蓝。如果对手蓝 BUFF 正打到一半，被你骚扰一下后 BUFF 怪重新回血，那他们一定会非常的郁闷。

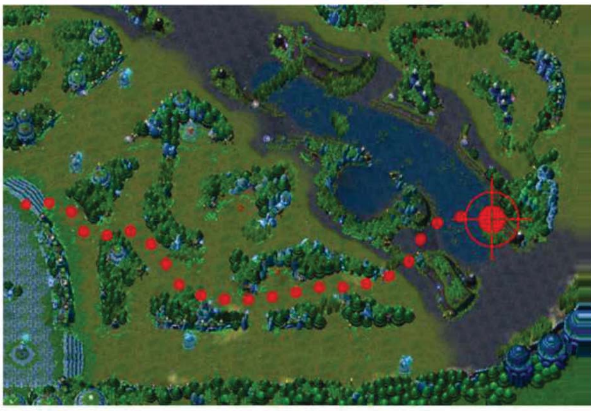

传统的抓蓝 BUFF 走法

解析：在普通匹配或者排位中，这种 1 级团打法还是非常吃得开的。如果有幸抢到敌方一血，或者蓝 BUFF，对特定的打野职业或许会造成毁灭性的打击。不过在高端局中，这个方法可能就不太好用了，即便对方没有派人守河道入口，也会在入口位置放置一个眼来侦查 BUFF 位的状况。


SKT 和 NJS 比赛开局，正在守入口的打野


人力不够吓对方一下也好，然后立刻散

另类路线：除了围绕 BUFF 的 1 级团传统行动路线以外，看过 LOL 国际比赛的朋友，或许会留意到目前还有一种由抓红 BUFF 演变而来的抓辅助或抓上单的行动路线。同样以蓝色方为例，这条路线的走法是沿着自家下路野区经河道三角草丛，进入河道对岸的草丛埋伏。



解析：由于这个位置往往是下路辅助或者下单玩家喜欢过来“插眼”的位置，抓一血的成功率很高（话说看过上期 LOL 栏目的朋友，应该知道这里可以隔墙插眼吧？），就算被对方事先察觉到了，也可以顺利侦查到对方的分路状况。此外，也可以由埋伏点出发继续往上走前往敌方蓝 BUFF 处，靠人多力量大的优势强抢 BUFF 怪或者骚扰对方打 BUFF。

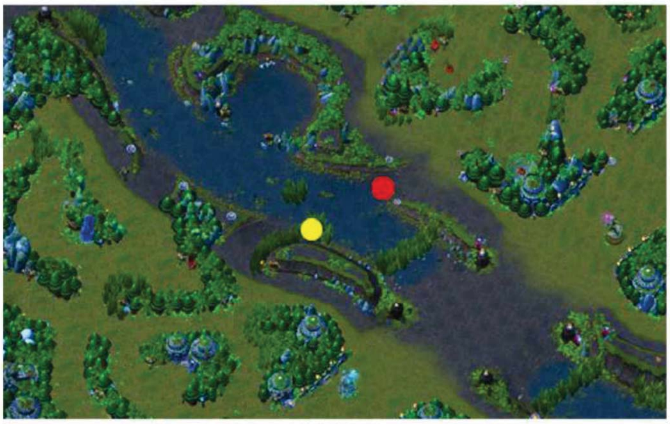


埋伏在此地试图抓辅助甚至 ADC 的 SKT

视野做法

1 级团的“抓一血”行动要确保成功率，一般至少要集合己方的 4 个玩家。这也就意味着，团队会缺少防守野区入口的人力，而为了解决敌方不知不觉地偷自家 BUFF 的问题，同时也为了观察对手的分路状况，就要进行插眼操作了。一般负责插眼的仍然是团队的辅助职业。不过在插完眼后也不要一个人回线上或到处乱晃，可以的话，赶快跟上其他的队员参与帮打 BUFF 怪、偷 BUFF 或者抓一血的行动中。特别是女坦、机器人等拥有抓人优势技能的辅助，更要尽快跟上队伍步伐。

中路河道眼位： 作为中路河道入口的防守眼，2 个位置都可以放置。不过一般建议辅助在单人放这个眼位的时候，为了安全因素，和便于你可以尽快放好眼参与 1 级团，还是不要过河道去放眼。而如果你和同伴们一起行动正巧过河道的话，就可以把眼位放到河道对面，那么，这个眼位的作用就不仅仅是守路口和观察对手 1 级团的分路状况，还能为中路提供一定的保护作用。





这个眼位在猜到对手意图时很好用

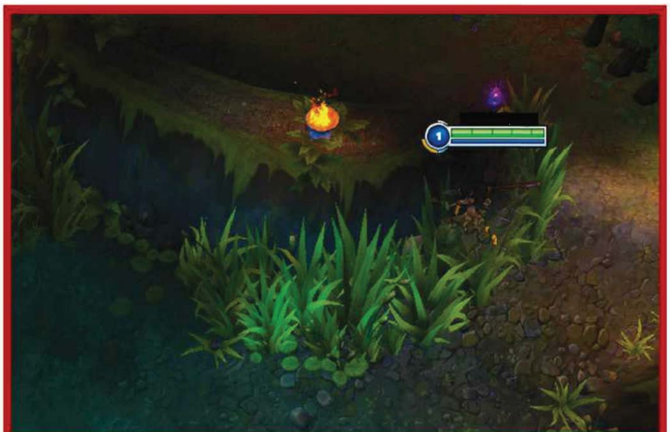
中路眼位： 这个眼位的作用主要是针对对手 5 人齐出动抓野的情况，一般如果对方没有抓到野的话，不会传送回城返回线上，而是会经过中路再前往线上。有了这个眼位以后，无需你“拿脸探路”就能知道对方的分路情况了。



除了上述视野以外，在一些情况下，你还可以在红、蓝 BUFF 附近的草丛处安置眼位。比如你察觉到敌方已经入侵野区，而己方队员不在附近，可以放一个眼观察敌方动向。另外一个情况是，你知道敌方的 1 级团正在其他位置，自己又特别在意对方打野的动向，可以在回线上之前在这里放个眼。

其他注意点

大概了解了常见的 1 级团行动路线和视野的做法以后，最后还要强调一些大家可能疏忽的问题。处理不当的话，可能就会弄巧成拙！


守路口是很好，但是你要守就大大方方再站出去一点守，要不就干脆放个眼，不要缩在里面自以为安全，你看不到草丛最上端那个阴影里有什么的！


自定义练一下隔墙放眼的小技巧吧！你真的不需要也没必要冒着拿脸探路、探草丛的风险去放眼，那是送肉或者送闪现！



编：小P羊　美：grass

到湖人主场看S3总决赛

今年可以说是《英雄联盟》发展到巅峰的一年！基本只要有LOL的精彩赛事，就有无数双眼睛关注，而汇聚全球LOL高手的S3总决赛更是万众瞩目！今年S3总决赛的场馆不再是之前一万名观众就感到拥挤的南加州大学，而是著名的NBA球队洛杉矶湖人队的主场！这也表明了体育界对电子竞技的一种认可吧？



琳琅满目的周边服饰

现场还有各种LOL的帽子以及T恤出售，喜欢LOL周边的朋友们估计已经看到那个让我们熟悉到不能再熟悉的龙龟帽子了吧？还有一些T恤从印花来看似乎是国内没有的周边呢！



梦幻的舞台 湖人的主场

洛杉矶湖人队的主场斯台普斯中心可以说是球迷们心中的圣殿。这座于1999年落成开放的多功能体育中心堪称全美最受欢迎的体育中心之一，最大可容量2万人，造价3.75亿美元。而这一次，斯台普斯中心的超大电视屏幕上却投映着《英雄联盟》S3赛季的硕大奖杯。



S3总决赛盛宴开启

也许你以为国内的玩家已经很疯狂了，现在来看看座无虚席的斯台普斯中心吧！和面带笑容宣布决赛盛宴开启的主持人相对应的，是按捺不住兴奋心情的众多玩家（注意一看，很多戴着“绿帽子”的提莫一族哦）。


观众蜂拥而入



场馆内张贴着知名球员的照片


有玩家直接穿着cosplay服装来了


摇滚乐队也加入到暖场活动中



S3 赛季奖杯 这一刻聚焦灯光

在主舞台上，专为 S3 赛季特制的奖杯在聚光灯的照耀下，呈现着如同水晶般的梦幻光泽（其实奖杯是金属质地的啦）。相信每支有幸来到湖人主场参与比赛的队伍都非常想捧起这个充满意义的梦幻奖杯。



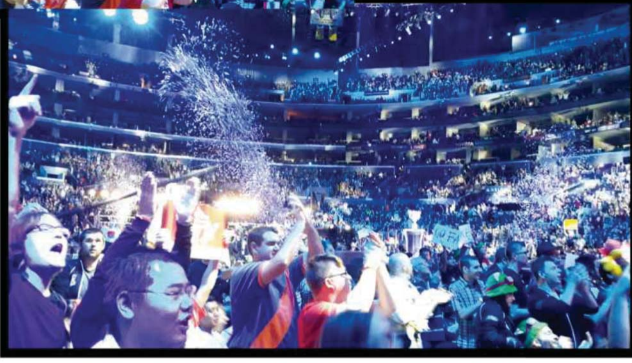


这一刻胜负已揭晓

其实在看到本期 LOL 栏目的时候，大家已经知道 S3 赛季的总冠军是韩国 SKT1 队了。代表我们国家的皇族虽然没能获得冠军头衔，但也取得了国内战队在季赛中的最好成绩。



皇族和 SKT 的 ban 选正式开始！



玩家激动欢呼



这是红、蓝双方的较量



失败并不一定是坏事

看着 SKT1 举起奖杯，也许很多人和 P 羊一样心里会有点小小的不甘心。不过对于在电子竞技领域中起步不久的中国玩家，和目前尚有很多不足之处的国内电竞团队而言，失败未必是一件坏事。不管怎么说，我们也向世界玩家证明了，中国竞技团队进步之快，相信下一次奖杯一定是属于我们的。



End





幕后是惬意的媒体区

不愧是财大气粗的“美帝”，媒体区内一应设备俱全，而食物这种东西对“美帝”而言更是小意思。在现场报道累了、饿了的兄弟们可以自取媒体区内的饮料、伙食。

只要你不介意的话，我的胸膛随时可以借你一用。
——约修亚《英雄传说：空之轨迹》

要有梦想。想成为英雄的话。
——扎克斯《FF7cc》

手中有剑，方能保护自己心爱之人。
——百里屠苏《古剑奇谭》

这条路就让我自己走下去好了，请原谅我的子嗣。
——海棠《幻想三国志 2》

BIG 角色扮演 RPG

时间就是金钱，我的朋友！
——地精商人《魔兽世界》

我以前和你一样是个冒险家，直到我的膝盖中了一箭！
——各城卫兵《上古卷轴 5》

既不回头，何必不忘？
——赵灵儿《仙剑奇侠传》

承担大事者，要能以大局为念，不惧背负恶名，以力拯更多之人。
——宇文拓《轩辕剑 3 外传天之痕》

我只想和你看尽日出日落，我只要和你相守，直到化为枯骨共赴黄泉。
——燕南天《新绝代双骄前传》

菲娜！
——亚特鲁·克利斯汀《伊苏》

为了定期维修，5 秒后，要关闭服务器……咳？！我也开始胡言乱语了？！
——游吟诗人的冷笑话《仙境传说》

参考文献

维基百科中文版 / 百度百科 /《数字游戏概论》 高等教育出版社 /《游戏产业概论》世纪出版社 /《上帝掷骰子：欧美角色扮演游戏史》文汇出版社 /《剑与电——角色扮演游戏设计艺术》清华大学出版社

编辑：X 先生、咖啡
美术：咖啡

小编一直认为，电子游戏是现今世界上最有效的文化传播方式之一。别再相信那些打游戏没前途之类的谬论了！哥告诉你：玩游戏不仅能让你前途一篇光明而且炼人身心——但如果过分沉迷其中而影响正常生活的话，那就是 loser。

不过，写此文的目的不是为了给游戏正名，而是为了给大家一些茶余饭后能卖弄的谈资（偷偷地告诉你，去游戏公司应聘时，说不定也能用上哦！），速成专业人士！

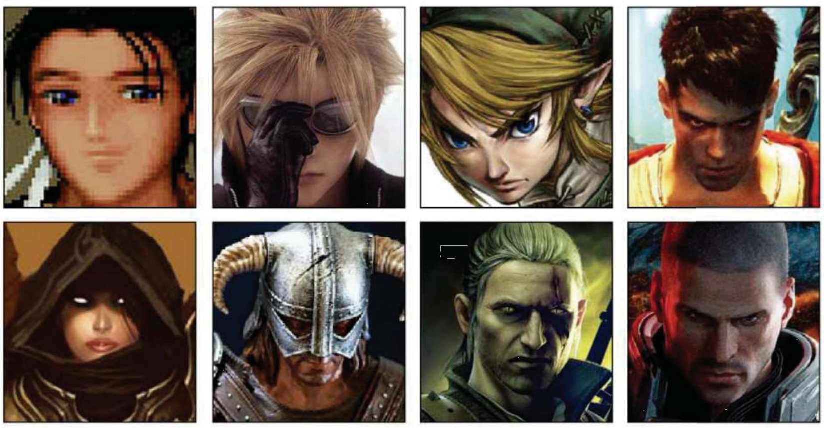


X 教授

角色扮演游戏（英语：role-playing game）是一种玩家操控虚构世界中主角活动的电子游戏类型。在角色扮演游戏中玩家将控制一个角色或是几个冒险队伍成员，进行一个或多个任务。角色扮演游戏包括故事的推进与叙事元素、玩家角色的成长、复杂性、重玩性和融入性。

“角色扮演”是个宽泛的概念，几乎所有的电子游戏都包含了角色扮演元素：《吃豆人》你扮演的是吃豆人，《雷电》你扮演的是一架飞机，《超级玛丽》你扮演的是马里奥，《古墓丽影》你扮演的是劳拉……以至于棋牌类游戏你也扮演了棋牌手！——如果这么来定性，恐怕这篇文章的稿费可以买一栋别墅了。

在如今，我们默认的概念中，角色扮演类游戏需要有三大核心元素——故事、成长、扮演。



记忆中的经典：单人角色扮演游戏

说到故事性，作为国内第一批拥有PC的老玩家一定会想起经典之作：《仙剑奇侠传》——喜怒哀乐于一身的故事让好多人认为该作就是无法超越的经典，也有不少老玩家在聊起“仙剑”时都会鄙夷一下周围的新玩家们，并嘲弄一番说：“没玩过‘仙剑’好意思说自己是老玩家？！”

啧啧，naive！

开山鼻祖的争论

为了让你装X不被嘲笑，我们还是来科普一下RPG的起源。

第一款可称得上RPG的游戏早在雅达利时代便已问世。这就是由美国人瓦伦·洛宾尼制作的ATARI 2600版的Adventure。当然，也有一种说法是由理查德·盖瑞特1978年制作的“阿卡拉贝－末日世界”。但业界比较公认的还是ATARI 2600版Adventure。

当然你要较真儿一点，其实Adventure更偏向于动作游戏——而1986年由中村光一、高桥兄弟等二十余人打造的“新形态”游戏《勇者斗恶龙》，为RPG的普及做出了不可磨灭的贡献，所以如今也有非常多的骨灰级玩家把《勇者斗恶龙》评为RPG的开山鼻祖。

游戏方式的演变

有非官方统计数据显示，喜好玩角色扮演游戏的玩家大多受教育程度比较高，为人谦和有爱，知性善感，善待他人……好吧，遇到喜欢RPG的妹子速速娶了吧！

倘若遇到喜欢RPG的汉子——基之！

咳咳！跑题了一下，下面就告诉你遇到喜欢RPG的妹子时怎么搭讪更专业！（难道此篇文章真正目的是这个？！）

回合制 1

早期的RPG游戏以回合制为正统。主要特征是战斗会进入特定的战斗画面。最标准的例子是前期的《最终幻想》和《仙剑奇侠传》。根据战斗触发条件不同又可以分为自主类和随机类。随着游戏的发展，后期的回合制游戏也有引入“敏捷”、“速度”属性的半回合制模式。角色由这些数值来决定战斗中单位时间内可攻击次数，通常属性越高，攻击次数也越多。另外一些有“公共技能CD”的游戏也被认为是把回合缩短到一个短CD内的回合制变种。

即时制 2

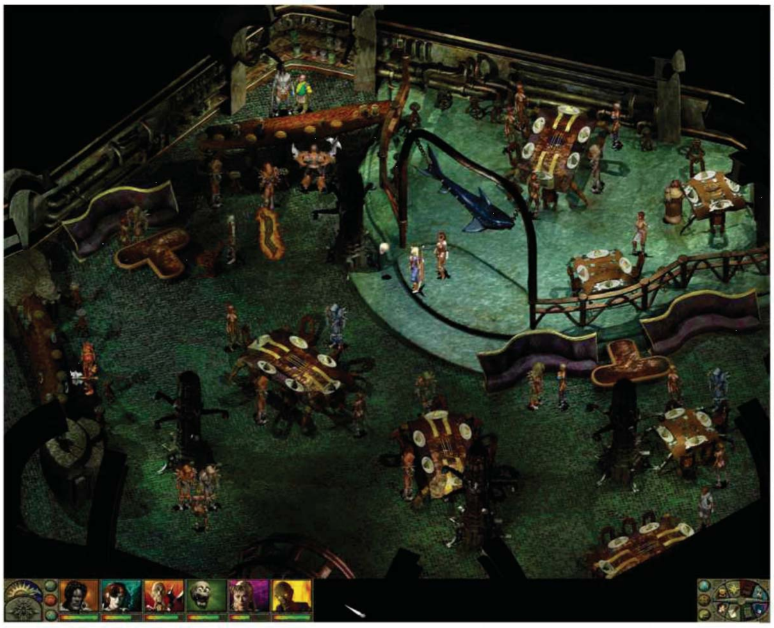
在游戏中无论战斗、交易、对话，游戏世界的时间不会停止，有着更强的真实世界的临场感觉。常以第一人称进行游戏。这类游戏的出现主要是由于电脑技术的发展，处理器已经可以同时处理较大规模的并行任务，在短时间内给玩家流畅的游戏体验。因为对真实感官体验的高度还原，这类游戏一般有着很大的可探索部分和让玩家沉浸其中的游戏体验。

1 黑岛工作室


《辐射1》的角色创建画面

黑岛工作室是电脑和电视游戏开发商Interplay旗下的RPG游戏开发小组。该工作室创建于1996年，并于1998年正式确定其名称为Black Isle Studios。工作室设计了包括《辐射》系列、《异域镇魂曲》、《冰风谷》系列游戏，（博德之门系列为另一知名RPG游戏小组BioWare制作，黑岛工作室代为发行）。2003年12月8日，亏损严重的Interplay遣散了黑岛工作室的全部成员。许多前黑岛工作室雇员现在为一家名为黑曜石娱乐（Obsidian Entertainment）的视频游戏开发公司工作。

2012年8月23日其母公司Interplay正式宣布重组，“黑岛”也将会复活，但物是人非，新的工作室无非就是一个打着“黑岛”旗子的空壳而已。





学者咖啡

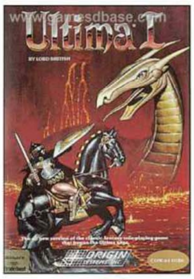
《异域镇魂曲》的这画面昏暗吗？昏暗就对了！它就是偏向哲学层面的探讨。人物的对白充满了艰深晦涩的哲学思考，剧情和设定庞大繁杂，加上画风阴暗怪诞，操作困难，因此这款游戏并不十分畅销。

2 创世纪系列

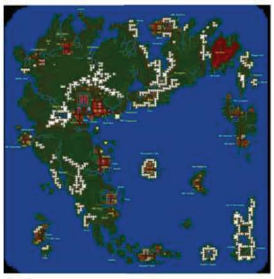


《创世纪》这款游戏可能是即时RPG系列的老祖宗。它有着八个正传和六个衍生作品，差不多十四个游戏。第一部作品发布于1980年9月2日，苹果II型电脑上。

在整个《创世纪》系列中，最值得一提的就是第四代。从第四代开始，角色扮演RPG迎来了一个重要的进化，在《创世纪IV》之前的游戏中，玩家主要的任务就是砍杀和掠夺，发泄欲望，获得快感。这也让舆论对角色扮演游戏的态度比较恶劣，认为它们教坏了小孩子。但创世纪IV开始引入了“道德选择”的设计。游戏中没有坏人，主角要做的就是完成多项美德，并因此而荣获“圣者”的称号。玩家对NPC们的互动包括了诚实、公平、牺牲、怜悯和勇敢等等正能量。后来这种拷问玩家内心道德的游戏主题成了“创世纪”系列和后世很多作品的核心价值，奠定了角色扮演游戏的世界观。《创世纪IV》的道德选择证明电脑游戏有着无限的可塑性。







战略式 3

这类游戏在 PC 平台上并不多见，但是在 TV-Game 和掌机上则有《火炎纹章》和《超级机器人大战》等著名的代表。它在日本十分流行。这类游戏一般有着较高的自由度，可以采用多线的游戏方式。它的战斗也可以是回合制或者半回合制，但战斗更加讲究战略战术的布局。

动作类 4

动作角色扮演游戏的主要特征是无特定的战斗画面，与敌人的战斗直接在地图上进行，在电脑上以《暗黑破坏神》系列为代表。随着 3D 技术的发展成熟，动作角色扮演游戏的画面越来越绚丽多彩。它比即使制游戏更强调画面的华丽程度，打击动作的流畅感。这一分类也常常会和动作冒险游戏互相有交集。但一般 RPG 会有更多的成长和扮演元素。

杂烩式 5

因为代入感和成长元素实在太好用，越来越多的游戏中出现了 RPG 的影子。设计师常常会在游戏中给玩家一个“化身”。模拟游戏中的经营者，动作过关游戏，冒险游戏，射击游戏，格斗游戏，潜行游戏，竞速游戏，体育游戏，甚至益智中也有 RPG 的影子。很难说是 RPG 演变成了这些游戏，还是这些游戏演变成了 RPG。也许这是一个互相融合，杂交繁衍的后果。

3 英雄传说系列

英雄传说系列历史绵长，家族庞大。包括第一期伊赛鲁哈撒篇、卡卡布三部曲和轨迹系列。从 1989 年 12 月 10 日的英雄传说开始算起，到现在 2013 年还未完结。这一系列的特点是音乐动听、画面清新可爱，剧情庞大而又细腻，人物刻画到位，世界观宏大，富有哲理，可玩性很高。



战略 RPG 要素 1：组队布阵


战略 RPG 要素 2：走格子



战略 RPG 要素 3：亮丽的女主角和华丽的大招（误）

4 伊苏系列

伊苏和英雄传说追溯起来都可以算是 Dragon Slayer（屠龙者）的分支。作为日式 ARPG 的典型代表，伊苏注重操作和剧情。它在 1987 年在 PC-8801 上推出，由日本 Falcom 制作。在它上市的年代，RPG 正处在不断提高游戏难度的时期，众多的游戏都追求给玩家提供更难的难题。伊苏则倡导“温和 RPG”，改变了 RPG 追逐高难度的极端情况。它从游戏平衡度上调整，达到“容易上手而不失挑战”的状态。这种设计理念对之后的动作类 RPG 有深远印象。


“华丽”的《伊苏》一代画面

5 侠盗猎车手

GTA 的游戏类型很难被明确定义。它结合了动作冒险、驾驶竞速、第三人称射击和潜行的部分。但从一部游戏来说，它的根本属性依然有着角色扮演的主题。玩家在每一款游戏中都是扮演大城市中的罪犯，通过完成种类繁多的任务推动故事进行。GTA 的早前版本是 2D 俯视视角的暴力游戏。其中一些刺激的情节给它招来了舆论界的谴责，不过由于各大媒体的谴责之声，反而为这款游戏做了免费的宣传。当时很多成年人都是看到了这些负面报道而对游戏产生了浓厚兴趣。随后的《侠盗猎车手 III：罪恶都市》把本系列提升到了一个 3D 开放世界的环境中，被认为是一部里程碑式的作品。最近的 GTA V 更是打破了很多娱乐行业的世界纪录。


GTA2 的画面

组队吧少年：多人角色扮演游戏

聊到这里，不用多言，大家都会联想起经典中的经典，里程碑中的里程碑，传奇中的传奇：《暗黑破坏神》系列。

1996-2000 年，三五好（ji）友一起上网吧打“暗黑 1、2”可谓是家常便饭，某些条件好点（土豪）的还会买正版上“battle.net”酣战。

LAN Games 6

可使用局域网或互联网连线；此类的游戏通常并不需服务器的使用。中国玩家俗称“开班子”。

6 暗黑破坏神系列

当那个时代的游戏还在恪守各种所谓的“规则”，以各自的精细程度互相竞争的时候，《暗黑破坏神》改变了游戏设计思路。它注重砍杀、简化情节、优化了游戏系统。引入了当时一些被玩家们欢迎的新潮设计，像是随机生成地图，纯粹即时动作，还有让人爱不释手的“技能树”系统。通过联机游戏，暗黑破坏神的团队合作精神和 PVP 的价值被释放出来。无论是“XXX 加入了游戏世界，暗黑破坏神的喽啰们又变得更强了”还是 PVP 之后拾取敌人的耳朵，都让这款游戏给玩家的心灵打上了重重的一击。





官方服务器 7

由官方游戏运营商所架设的服务器，玩家可以通过购买正版游戏进入其中与好友一起组队。在发展后期，该服务大多都提供了线上角色数据记录的功能，这也是当今 MMORPG 的雏形。比较著名的官方服务器例如暴雪的战网，Valve 的 Steam 平台等等。

私人服务器

玩家自设私人服务器的代表作就是《无冬之夜》，官方网站有提供服务器软件，供玩家自设服务器。

亦有私人未经授权架设 MMORPG 的服务器。（这是犯法的哟！）

7 Battle.net

1997 年，为了配合《暗黑破坏神》发售，暴雪开始架设 Battle.net 游戏平台（俗称暴雪战网），最初的战网仅仅是为《暗黑破坏神》玩家提供服务的，允许广域网的玩家进入局域网游戏，除此之外，没有任何玩家数据或者资料保存在暴雪服务器上，玩家基本上处于互相直连的状态，这也让作弊行为变得稀松平常。1998 年，暴雪发售了《星际争霸》，并且对战网玩家实行新的保护或限制措施，那就是必须使用《星际争霸》的 13 位有效的 CDkey 才能登陆战网，并且加入了聊天和排名等高级系统。



早期的战网系统

而后，2000 年发售的《暗黑破坏神 2》让战网成为真正意义上的服务器——客户端模式，玩家数据将存储在暴雪服务器上，从这一点上更加有效地杜绝了修改游戏数据等作弊行为。

8 网络创世纪

1997 年，网络游戏的一个里程碑《网络创世纪 Ultima Online》开始运营。它立刻就成为当时最受欢迎的网络游戏，而且对之后网络游戏的发展有很大的影响，此游戏具备了当时比较优秀的声音和图像系统，而且按照月卡的形式收费。它正是根据欧美最著名的传统 RPG 之一《创世纪》设计的多人网络 RPG 游戏，因此游戏在一开始就具备了很高的知名度。它给玩家提供了无与伦比的自由度。它是第一款具备完整的虚拟世界框架的游戏，其自由的游戏方式可以让玩家做任何事，玩家可以在游戏中认识新的朋友，也可以去斩杀神话中的怪物，可以为自己塑造一个理想中的形象。不论玩家来自何方，不论现实中是什么身份，都可以在游戏中做自己想做的事情。



古老的网络创世纪地图


在《魔兽世界》鼎盛时期，网络游戏的玩家一般可以分为两类：一、玩魔兽的；二、不玩魔兽的。

由于时间的推移、创意的枯竭、模式的老套，“魔兽”的神级光环逐渐褪去，但许多老玩家们依旧会自豪的宣称自己（曾经）是一名魔兽玩家。

利欲熏心：大型多人在线角色扮演游戏 8

MMORPG，各位再熟悉不过了。从它诞生以来，RPG 游戏变得不再纯粹，文化与内涵逐渐退去，却从骨子里弥漫出一股铜臭味。

随着全世界互联网宽带的普及，MMORPG 的用户成几何级数增长，由于其中充斥着利益，随之诞生的灰色产业链也逐渐壮大并且正规化起来：代练、打金、盗号、诈骗等等——RPG 不再是 RPG，文化也不再是文化。

线上角色扮演起源很早，在互联网尚未普及的年代，玩家便有使用类似 BBS 的方式进行游戏，主要都是以文字叙述的方式进行，而现代的线上角色扮演游戏，除了文字传递方式之外，操作方式类似与 DOS 指令，这种形式又有昵称 MUD（Multiple User Dungeon）；更有华丽的游戏画面，且可以容纳更多玩家，也可以四处收集装备、宝物，强化虚拟世界中的自我，但也因此沦落于练功、打怪的鼠标点击游戏方式，反而失去角色扮演的特点。

用最粗略的区分方式来说，东方 MMORPG，大致上是以玩者控制人物来进行砍杀怪物或对手，以提升角色能力并赚取虚拟金币，但西方 MMORPG 则较强调完成任务或解决谜语，最近甚至出现以生活和社交为游戏重心的模拟市民。

网络文字角色扮演游戏

这是一种以不同的线上软件作为联络媒介，以文字作为游戏资讯交流的主要载体，其中一种角色扮演游戏的统称。OTBRPG 会利用设定好的故事脚本，在一定的规则下，让不同地方的玩家于线上以文字进行角色扮演游戏，这就是“网络文字（Online text-based）”名称的由来。

OTBRPG 这个统称并不是传统而来就有的名字，而是根据各种不同的线上软件的发展而诞生不同种类游戏的暂时统称，所以，在归类上暂时未有一个统一的说法。另一方面，由于以中文形式的“线上文字角色扮演游戏”刚开始发展，部份的种类仍然未有中文名称，暂以英文缩写作为代表。

总括来说，以网络文字角色扮演游戏的字面意义来看，暂时包含以下数种较为知名的种类：

接龙小说（不限线上联络的媒介，但以小说形式，交替地为同一个故事续写，简称 接龙）。

MUD（MMORPGs 的前身，线上以文字描述提供游戏中的各种事物的资讯与线上玩家，并进行游戏，Multi-User Dungeon, Domain or Dimension）。

ERPG（Electronic Role Playing Game，以各种线上的文字联络软件作为联络媒介，玩家只限以文字扮演一位角色，根据由游戏控制者制订的不同规则与背景，进行游戏，暂称 ERPG）。

屏幕里的世界：四大流派

《魔兽世界》把奇幻作品推向了全世界，第一次做到“普及”的程度，这可谓是文化传播史上的一大奇迹。各地各民族的传统文化是所有幻想作品的起点，伴随东西方文化差异，游戏中体现的世界观和价值观都会有所不同。

欧美式 RPG 9

由于我们是东方人，所以只把欧美分为一类。

受桌上 RPG 影响，欧美式 RPG 通常都有较高的自由度。玩家可自由选择个人想达成的任务。但欧美式 RPG 大多没有主线故事而是以数百个没有关系的任务所组成，大概可以说是一个不能上线的线上游戏。欧美式 RPG 针对的年龄层大多局限于成年人。自由度的程度仍然只限于事先设定好的剧本。

日式 RPG 10

以日式漫画呈现出的 RPG。日式 RPG 游戏的设计强调人物塑造与主线剧情推进，与欧美式游戏相比，玩家多半只能按照系统的过程来进行，如某个物品未取得，就没有下个提示出现。因此，日式 RPG 可说是能与玩家互动的电视剧。日式 RPG 因宽泛的年龄和庞大的规模，在国际上占有巨大的市场。

中式 RPG 11

发展最晚，早期多由台湾游戏公司制作，大多数以金庸、古龙等武侠小说为蓝本，近年来也有自创的世界设定出现，和以传统和神话为背景的游戏。此类游戏的系统设计、人物设计上则与日式 RPG 较为相似，而剧情设定、要素设定通常带有强烈的中国文化或武侠色彩，故市场多限于华人地区，反观在国外的知名度反而不高。

韩式 RPG 12

韩国的 RPG 是以 MMORPG 占多数，有许多是由漫画改编，风格大多是沿袭日式 RPG。在 1999 年之前，韩国游戏产业还相当单薄。而目前，韩国的游戏厂商已经跻身世界顶级品牌之列，带来的价值也不仅仅是看得见的几百亿美元。在这一过程中，韩国政府的作用不可忽视。在政府的扶持下，韩国的网络角色扮演迅速崛起，横扫亚洲。因为韩国游戏行业运行的目的明显，所以经常可以看到其中一些商业化的痕迹。

不过这种说得好听叫融会贯通，说得难听叫山寨的商业化痕迹也从一个侧面反映出了韩国文化特点。韩国也属于一个地少人稀的贫乏国度，对精工的追求是它们经济文化发展的一种动力。他们的游戏也同样善于抓住机会，把握时代特点。

9 上古卷轴


2002 上古 3 的天就已经这么漂亮

电脑游戏的图像只是过眼云烟，但《上古卷轴》系列多次突破了游戏画面的限制。另外，就像欧美人习惯的自由探索精神一样，这个游戏的世界极其真实、庞大，完全没有不必要的限制。一般你会有几十个小时的主线剧情任务，同时还有两三百小时可以自由自在地游荡在充满无数冒险机会的大路上。值得一提的是，《上古卷轴》系列的配乐也非常大气，早在它的画面达到电影大片级别之前，它的音乐就已经是有着交响乐的气势。游戏设计师在制作时，在地图描绘、建筑设计、人工智能控制、历史、经济、文化、气候分布等多个方面都会精雕细琢。在游戏中，我们可以看到不同肤色，不同种族的人；还煞有介事的设定有独特的宗教习俗。最重要的是这款游戏需要进行无尽的测试，因为世界的庞大，总会有海量的 BUG 存在于设计师一开始没想到的地方。


不一样的是画面，一样的是看到群山就像进去蹦跶蹦跶。



10 鸟山明



日本著名漫画家。他的成名之作《阿拉蕾》和代表作《七龙珠》在全世界都极受欢迎，广受赞誉。至 1995 年 7 月，《Dr. Slump》共售出 28,110,000 多份拷贝，而《Dragon Ball》更是创造了 109,300,000 多的销售记录。

可你知道鸟山先生另一个身份吗？他也是日本国民 RPG《勇者斗恶龙》的主创之一，负责人物设定。

《勇者斗恶龙》系列其后与 SQUARE 公司制作的《最终幻想》系列并称为日本游戏界两大 RPG 游戏瑰宝。DQ 的每一作基本上都是由不同的制作小组来制作的，但唯一不变的是由最初创作者堀井雄二、椙山浩一以及鸟山明三人组成的铁三角。



一样的风格



11 武侠

武侠是华人界特有的一种流行文化。武侠文化以各式侠客为主角，神乎其神的武术技巧为特点，刻画宣扬侠客精神。


古龙


金庸


梁羽生

在中国古代，即使是不提先秦诸子、史记汉书以及志怪、唐宋传奇、话本、民俗、戏曲之侠义人物和文艺，单就古典明清（尤其是清代以后到近代）侠义、公案文学，著名的就不胜枚举：《水浒全传》、《包龙图公案》、《海刚峰公案》……

从远古时期的部落战争，阪泉之战，涿鹿之战，习武就在当时人们的社会生活中占据了十分重要的位置。周武王《剑铭》中：“带之以为服，动必行德，行德则兴，倍德则崩。”则更是强调“以仁德为武”，至此“武”与“儒”便愈发不可分了。

以后，游侠之风日盛，青少年多以身为游侠为荣，诗人骚客都崇尚书剑飘零、仗剑远游的生活。这些游侠总是或隐身山林、或略显神技后便飘然遁去，不知所终，颇具道士之风。《史记－游侠列传》更是以史书的形式记载了游侠的潇洒执著，话语间赞誉之意溢满文笔。

“武侠”从其诞生的第一天起，就一直是属于平民阶层，武侠伦理实际上就是民间社会用以规范人际关系的道德标准，是一种“情义伦理”。它不仅和“儒家”思想相结合，又与“道家”、“禅家”等各种思想相结合，蕴涵了很深的伦理，包容了极大的范围，是个不断再包容的文化。



“烟波孤舟剑在手，江湖侠义了身后。”
中式武侠类 RPG 大多改编自一些经典的武侠小说，但博大精深的中华文化很难快速的被世界广泛理解接受，也就导致了武侠类 RPG 只能活跃于华人之中的窘境。

12 仙境传说

这款游戏基于韩国漫画家李命进的作品《仙境传说》的世界观创作，主要背景建立在北欧神话中，但也融合了亚洲、非洲、欧洲许多国家的神话元素。人物插图非常可爱，受到玩家热烈欢迎。它采用了 3D 地图和 2D 人物的表现方式，对电脑配置要求不高，特别是降低了多人连接时候的系统压力。



RO 是最受女性玩家喜爱的游戏之一



纸片人在拥挤的场合中一点不卡

13 幼儿角色扮演

角色游戏是幼儿通过想象，创造性地模仿现实生活的活动，它为孩子提供了模仿、再现人与人关系的机会，为他们形成良好的社会交往能力打下基础。

有的哲学家认为人的最大的欲望在于对周围事物的好奇，探索和扮演正好可以帮助玩家理解游戏的世界观。RPG 游戏中成为英雄，钻入迷宫是这种欲望的表现，少年儿童扮家家也是同样的欲望表现。玩家在游戏中总是把自己想象成其中的主角。游戏与其他文化的不同之处在于：游戏的主角可以没有个性——留白个性。这样有利于玩家得到最真实的带入感。游戏的主角们只是一种傀儡或者空壳子，其灵魂需要由玩家自己来填充。

著名幼儿教育家陈鹤琴先生曾经说过：孩子的知识是从经验中获得的，而孩子的生活本身就是游戏。



角色扮演是幼儿的本能反应。

荣登大雅之堂

古典游戏理论认为游戏是幼儿的本能反应，否认游戏的社会性、目的性。现在这些理论已经被否定、修改。现在理论学者认为，游戏提供了焦虑与自我愿望达成或满足的机会，它协助人们学习控制真实的世界。一些心理学家认为，个体透过游戏可以与周围的环境和人产生互动，促进个体的心理发展，处理自己在现实生活中的要求。游戏可以帮助个体自由地打破心智上的传统联结，增加更多新的概念组合，并用富有创意的、新的概念来处理外部信息。13

角色扮演游戏让游戏者学会同时在两种不同层面上运作：一个层面是游戏中的意义，个体全神贯注地投入在所扮演的想象角色上，焦点放在物品和实践的假装意义上，另一个层面是正是生活中的意义，意味着游戏的参与人要知道自己的真实身份和角色，以及游戏中所使用的物品和事件的正式意义。这种转换涉及想像力培养的关键。

在 RPG 游戏刚刚诞生的时候，它还不具备传播文化的功能，它通过“快感”让人逃避，携带有更多的虚拟属性，像一条新出现在农场里的蛇一样，影响到了老文化的威严，因此而成为排斥的对象；随着 RPG 游戏本身承载能力的提高，RPG 游戏在内容与形式上有了很大变化。它已经不仅仅是一种逃避现实生活的工具，一种与社会无关的纯粹的娱乐活动，而是已经越来越广泛地向社会生活渗透。要知道一个故事，你可以选择以下方式获取：听人口述、读书、观戏剧、看电影、玩电子游戏。毫无疑问，身为第九艺术的电子游戏已俨然成为人类传播文化，承载历史的一种有效方式，也拥有着其他形式所欠缺的互动性……

虽然总有一部分游戏是只强调“快感”，放弃了叙述叙事的特性，转向更加激烈的感官刺激或者更加通俗的主题内容；但在大 RPG 的领域，依然有着经典的作品，它们的成功不仅仅在于其中的画面华丽，动作漂亮，更是在于它们所表现出的个人与社会之间的关系，从游戏的过程中折射出对命运和不公的反抗，追求自由的美好人性。

严正声明

我们认为如果你完完整整读完这篇文章以后，已经可以和资深老玩家们谈笑风生了，但万一没熟读，吹牛的时候搞错了那就不管我们的事了。为了安全起间，小编还是很有良心的提醒大家注意：

1、请勿为了写论文拿去抄！你可以联系我们，直接发文章电子档给你……抄多累。

2、去游戏公司面试的时候不要通篇背诵此文！你怎么知道面试官不是看电攻的？

3、不要在妹子面前卖弄此文精髓。这年头看电攻的妹子很多哦！

4、不要在传统父母面前班门弄斧。被扇巴掌了投诉我们是没用的……

5、我们下期再见！

编：X 先生　美：grass

攒机月月谈

上月那台总价六万元的电脑配置获得了不少读者朋友的吐槽。一些读者表示：电攻读者群体虽然土豪居多，但偶尔也会头寸陷在不动产里，有资金周转不良的情况，这时候就需要配廉价机型了。另外最近这个月最大的新闻就是 AMD 的新一代 Hawaii 核心 R9/R7 系列显卡的发布。不过老读者一定知道，这种新上市的第一批产品普遍价格虚高、货源较少，只适合喜欢尝鲜的玩家，一般大众都会等它价格回归合理，产量稳定后再考虑入手。另外，别忘了 11 月份是一个各大电子商务网站举行的重磅活动的时段，如果你在网上看见价格雪崩后的产品，可以考虑入手哦。

能省则省廉价机型



CPU　￥299
AMD A4-5300

FM2 构架的当代 APU，主频 3.4GHz 较高，HD7480D 核心显卡能玩一些基础的游戏。弱点是二级缓存 1MB 较小。入门级的电脑用它已经能够完成上网浏览，网页游戏，休闲游戏，高清视频等等基本功能。



主板　￥399
微星 A75MA-P33

大厂商的 A75 小型板，保修和做工让人放心。符合时代的 USB3 接口和 SATA6 等等各种配件基本都全。这块主板在很多地方都有优惠的套装可以选择，价格就更加劲爆了。弱点是说明书和 BIOS 界面不够友好。



内存　￥249
威刚 万紫千红 D3 1600 4G

性价比较高的一线品牌内存。兼容性一般不会有问题。虽然内存目前的同质化相当严重，但是考虑到国内的操作系统环境复杂，体质较健康的内存颗粒不容易出现蓝屏卡机等现象。



硬盘　￥299
西部数据 WD5000AAKX

7200 转，16M 缓存，SATA6Gb/s。目前能买到的主流性能指标台式硬盘中最便宜型号之一。WD 是硬盘老厂商，虽然偶尔有网友反映它的硬盘和某些主板配合不容易点亮，但一般情况下还是令人放心的。



机箱　￥179
先马 奇迹 3 动能版（含电源）

低价位机箱代表之一。虽然板材并不豪华，但在同价位中已经算良心用料。另外它还支持原生 USB3.0，自带电源，是入门级配置的好选择。弱点是敞开部分较多，防尘限辐射方面不强。



显示器　￥679
明基 GL2250E 21.5 寸

21.5 寸显示器的经典之作，价格亲民，产品较超值。虽然没有采用最近流行的 IPS 屏而是较为成熟的 TN 面板，但基本性能指标并没有什么太大缺陷。



鼠标　￥39
华硕 UX300 有线蓝光

低价鼠标中一款较优秀的型号。外观采用人体工学设计，使用蓝光光学引擎，DPI 有 1600，还带前进后退侧键。不过由于成本关系，微动和耐久性方面表现不太稳定。



键盘　￥99
艾芮克 KR6260-BK

中国的电子竞技玩家对 i-rocks 还是比较熟悉。这款键盘采用塑钢材质导套设计，手感独特，支持 24 键无冲突。整体紧凑设计，适合手小玩家。

总计：约 2260 元

光棍节自我安慰机型



CPU　￥759
英特尔 i3-3220

3.3GHz，3M 三级缓存的双核 CPU。虽然仅是一个双核的 CPU，但在大多数的游戏中已经不会成为主要瓶颈。是市场占有率极高的选择。



主板　￥469
技嘉 GA B75M

人气明星主板。一线超性价比。技嘉的超耐久主板在防潮湿、防雷击、防静电、防高温等方面有优势。



显卡　￥749
七彩虹 iGame650

七彩虹虽然名字经常被调侃，但它依然是群众喜闻乐见的品牌。iGame 血统的 650 采用镀银 PCB，1G/128 位显存规格，1110/5000MHz 频率。运行各种大型热门 3D 网游完全没问题。



内存　￥266
金士顿 D3 1600 4G

耳熟能详的内存。如果对机箱环境有要求，可以特别挑选窄版。一般情况下差别不大。



硬盘　￥409
希捷 ST1000DM003

7200 转，1TB 容量，64M 缓存。SATA 6GB 速度。价格实惠。



机箱　￥199
酷冷至尊 毁灭者 U3

中塔式机箱，外观大气。板材厚度 0.7，支持 USB3.0 和大风扇。在游戏机箱中市场占有率较高。



电源　￥259
安钛克 VP450P

主动 PFC 电源，静音大风扇。450w 的功率已经足够带得起大多数的电脑，适用任何负荷环境。



显示器　￥1359
戴尔 U2312HM

IPS 硬屏幕，广视角。支持旋转升降。做工和耐久性方面都不错，是一款销量很好的显示器。



鼠标键盘　￥149
精灵 雷神 G7 套装

外观非常骚。在这个价位基本没有竞争对手。背光键盘的质感刚硬，有着金属美感，还支持 19 键不冲突。鼠标按键全面，还有 37 克的配重板可以适应不同手感的玩家。800、1600、2000 三档免驱动 DPI 也能适应各种不同游戏。

总计：约 4600 元

干翻 GTA V 舒爽机型



CPU　￥1699
英特尔 Xeon 至强 E3-1230 V2 处理器

四核八线程，3.3GHz 主频，睿频 3.7GHz，8MB 三级缓存。没有核心显卡，功耗较低。有些人把它当作是没有核心显卡的 i7 来理解。



主板　￥649
技嘉 GA H77-DS3H

一线大厂的大板。支持独有的 333 加速技术，内建 ssd 硬盘插槽，支持优化 USB 装置充电效能。没有太花哨的噱头，价格实在。



显卡　￥1899
华硕 GTX760

760 的高频版本，核心频率 1072，动力直供和超合金供电让 PCB 温度降低 17%。华硕独家的 DCII 铜管直触双风扇提供比公版更高的散热和静音能力。



内存　￥532
金士顿 D3 1600 4G×2

耳熟能详的内存。如果对机箱环境有要求，可以特别挑选窄版。一般情况下差别不大。



硬盘　￥799
西部数据绿盘 3TB

7200 转，3TB 容量，足够塞进大量的游戏和高清视频。64M 缓存。SATA 6GB 速度。价格不高。



固态硬盘　￥599
金士顿 V300 120G

精选 MLC 储存颗粒，高速稳定，使用寿命较长。尺寸厚度仅为 7 毫米。



机箱　￥379
酷冷至尊 清风侠

较流行的一款静音机箱，采用吸音棉和防震架设计，可以有效降低机箱内的噪音。外观的晶石黑低调大气。



电源　￥299
航嘉 jumper500

理论上来说 E3 配额和 760 电源 450 也已经够用。但为了稳妥起见还是来一个 500 的吧。这款电源 80Plus 白牌，智能温控和背部走线都和机箱比较搭配。



显示器　￥1549
三星 S24B750H

24 寸宽屏 LED。支架曲线设计优美，琉晶黑白配合的颜色也比较时尚。弱点是接口仅有 1 个 VGA 和 1 个 HDMI。



鼠标　￥249
雷蛇炼狱蝰蛇升级版

射击游戏玩家普遍喜爱的手感。升级后的性能数据数据更加现代化。DPI3500，是一款经典的游戏鼠标。



键盘　￥499
樱桃 MXBoard 2.0 红轴

优秀的入门级机械键盘。采用成熟的黄金触点技术，结构高度低、反馈感舒适，就像在给手指按摩。可实现精密的按键操作。

总计：约 9200 元

游戏笔记本

未来人类 X511


常见的七彩键盘


显眼的头盔标志

未来人类这个品牌背后是大名鼎鼎的台湾蓝天电脑集团。蓝天电脑曾经是戴尔外星人的代工企业，质量还是比较有保证。目前在国内可以看到一些非正规渠道的“蓝天准系统”产品。未来人类的笔记本一般配置较高，价格又比外星人同样的配置便宜，是一些喜欢追求质量和性价比的玩家的选择。

这款未来人类 X511 采用 i7-4700MQ 四核八线程处理器，通过睿频技术最高可以达到 3.4GHz 主频，轻松处理庞大的任务。显卡方面最新的 GTX 770M 独显比 670M 性能提高一倍，比 760M 也有 15% 左右的优势。值得一提的是笔记本电脑背后带着 HDMI、DP、MINIDP 三个接口，可以让它外接三屏幕。

在工业设计方面，未来人类在笔记本的有限空间内塞入了两个大尺寸低噪音涡轮风扇和多根纯铜热管，保证了机身内的温度迅速排出。背光键盘和僵化的超保真音箱也让整机娱乐性能踏入高标准的境界。

参考售价：10999 元

联想 Y500N 双显版


外观硬朗

联想的彪悍的小 Y 已经是大家的老熟人了。最近在一些大型网络商店和热门的电脑门市可以见到 Y500N 以一种双显卡 SLI 的方式再次呈现。这款笔记本电脑通过独创的 ODD 插换，达成了两块 GF GT750M 的 SLI。虽然 750M 只是移动显卡中的一款中端产品，但两块一起上到底还是明显提高了性能，约等于较高端的 660M 和 580M 之间的水准。

双卡交火后的游戏性能提高 50% 左右，3DMark11 得分 3400+。在笔记本自身 15 寸显示器的 1366*768 分辨率下，《战地 3》这类游戏也能流畅运行。最值得称赞的地方是这款机器舍弃了已经很少使用的 DVD 光驱，把成本控制下来，将资金投入到更加能提升游戏表现的显卡上面。如果你对笔记本的游戏性有一定要求，又没有亲密的土豪朋友，可以考虑这款较为亲民的游戏电脑。

其他配置方面，这台机器采用 i5-3230M，双核四线程，在一些对 CPU 要求高的游戏中可能会略微吃力，但一般的游戏运用还是足够。5400 转的 1T 硬盘足够塞东西，但如果对数据读取速度有要求，还是加钱换成固态硬盘好。联想的做工还是一贯大众的水平，好在服务点还是比较多。

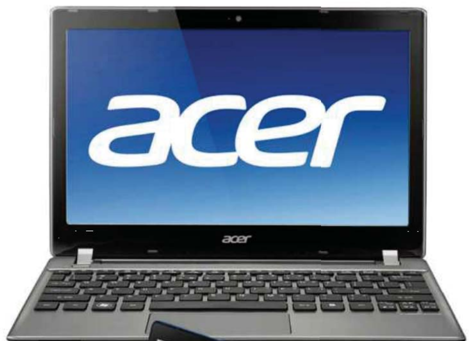

设计巧妙

参考售价：6499 元

宏基 Ec 471G 系列

游戏笔记本电脑因为对空间和散热的要求较高，所以一般都比较昂贵。但是如果对游戏的要求不高，那么也有一些低端的笔记本可以适合日常偶尔的休闲娱乐。例如这款宏基的 14 寸 471G。它的定位是简易的日常工作，但是如果玩《英雄联盟》或者 DOTA1 的话是没问题的。一些普通的没有多少 3D 特效的游戏也无压力。不过如果是单机大作可能会把机器烤得太热，毕竟这电脑比一部高配手机还便宜，所以不能奢求太多。

它的芯片可选 i3-3110m、i3-2348m、i53230m，都是双核四线程，差别在于主频高低和有没有睿频。内存也可以选择 2g 版本或者 4g 版本。综合来看 i3-2348m 加 4g 版本较有性价比。显卡它使用的是 1g 版本 GT630m，算是一款入门级中较强力的独立显卡。关掉点特效用它跑游戏，偶尔能感觉到惊喜。




宏基曾大力宣传自己耐用稳定

参考售价：2900 元起

编：X 先生　美：grass

时尚IT

巴掌大小电脑

技嘉最近推出了新一代的超小型 PC，命名为“Gigabyte Brix”。据介绍，这款机器将会采用第四代英特尔 Core 处理器低电压版本，主频在 1.4G-1.8G 之间。支持 4K 视频输出，有 SPDIF 音频输出和多个 USB3 接口、HDMI 接口，DP 接口，网线接口，并且内建 WiFi 无线网卡。同时留有 mSATA 插槽、mPCIe 插糟和两条 SO-DIMM 内存插槽方便用户自己选择存储容量和其他外设。它的外壳由铝合金制造，大小类似于苹果的 Mac min，性能和常见的 HTPC 类似，适合在家庭客厅或者小型商业场合使用。包装赠送的 VESA 背板让这个小盒子可以被吸附在显示器或者智能电视设备的屏幕后方，一点不占地方。

X：之前好像介绍过华硕的一款外形差不多的电脑，看来厂商们觉得这是以后一个好方向。

参考售价：4000 元





赠送的背板可让它吸在显示器后方

震动椅配件

“震动”是一种奇妙而令人害羞的体验。除了大家早就玩过的震动手柄、震动耳机，现在市场上出现了一种可以让你的椅子或沙发“震”起来的奇特配件。这种叫“踢屁股（ButtKicker）”的东西主要结构是一个小型离轴马达，它可以接收前端设备传来的信号而震动，然后通过椅子或者沙发物理传递到我们的身体。这个东西设计的响应频率是 5-200Hz，可以模拟细柔的微颤或者狂放的颠簸。听音乐看电影的时候都很好用。还有一个叫 Gamer 的子型号，专门针对玩家设计，可以装载在电脑椅的杠子上。普通的电脑凳子瞬间就变成了 4D 影院的互动设备，玩恐怖游戏什么的再好没有了。

X：椅子震动起来，不是按摩椅吗？

参考售价：2500 元



发射器和震动马达



安装简单

神级 U 盘

著名的 MUSHKIN 公司最近推出一款叫做 Ventura Ultra 的强大 USB 3 接口 U 盘。它的容量有 60/120/240G 三个版本。最高读写速度可以达到 450MB/s。这款 U 盘内部使用 SATA 6Gbps-Usb 桥接方案，等于是把一块固态硬盘做到了 U 盘里。这样的读写速度也已经接近 USB 口的极限。

这么快的 U 盘，如果自己电脑的硬盘本身不够快，有可能会拖后腿。





X：前几年 U 盘还是 32mb、64mb 这种容量，读起来速度也慢吞吞的。转眼间，已经有了同样体积，容量千倍速度百倍的设备，科技发展快啊。不知道再过几年存储设备会发展成什么样。另外据说这种硬盘是土豪专用，那会不会考虑推出金色版本呢？

参考售价：1000-3000 元

砧板触控

这是一款通过蓝牙和 PC、iOS 或者 Mac 连接的触控板。它将所有的感应器和电路全都内建在木板之中。这块神器由法国 Oree 公司设计制造。有枫木和核桃木两种材质，可以接受木头的纹理自选或者定制键盘图案、字体。设计师希望它能够体现出顾客的独特品味。特别是当一段时间后，板面由于触摸而渐渐变色，成为一种私人化物品。硬件规格方面它目前还没有多少透露，仅知道支持所有 Mac 操作手势。

同时，这家公司也制作有一款木质的键盘可以配套使用。

X：实用性一般，感觉不是很环保。不过一定会有土豪定制紫檀、花梨、沉香木的键盘和触摸板吧？

参考售价：1500 元





实体开心农场

培养植物的暖箱一般是实验室或者农科院的器材。目前有商家推出了能带入办公室的小型暖箱。据介绍，这款品牌名“Home Lohas”的智能型生态有机植物箱能让用户亲自培育出没有污染和残留的蔬菜水果。它使用的科技相当简单：机体采用不锈钢材料，不经过烤漆等表面处理，符合食品卫生等级，不会刮伤漏出毒素。内部的水培是免循环的，完全模仿自然生态设计，不会产生废水，也不用外接过滤器。使用时，只需要加水接电就能自动运作，不需要人力照顾。每次能种植 32 株小植物。外观方面它也很能适合各种城市化的时尚环境。

X：据说它的每日耗电量为 1 度，然后考虑到营养液的运输和包装成本，从宏观上来说，种出来的植物有大量外部成本，并不环保。它只是用更多的电能和化石燃料堆砌出了一点点的玩具水培产品。不过我猜偷偷种植大麻等违禁植物的非法之徒会喜欢它的。

参考售价：3500 元





无土栽培

家用 3D 扫描仪

这个名叫 MarkerBot Digitizer 的 3D 扫描仪有一个简洁的外形。它的中间是一个转盘，物品放上去之后会缓缓转动，同时结合两边的激光扫描进行扫描。3 分钟后，面包就烤好了——不，3 分钟后，物体的 3D 模型扫描就完成了。它能把 3D 的模型数字文件保存在电脑里，配合流行的 3D 打印机，就能复制出来一模一样的东西。被扫描物体的截面不能大于 20cm*20cm。目前能做到的精度有限，无法很细致的表现出材质细节，但未来的灵敏度因该会越来越高。

X：我想知道多久之后能造出来可以站人上去的尺寸？现在攒钱买还来得及吗？

参考售价：15000 元









净化能力如何留待个人评价

随身空气净化

进入秋冬季节，全国人民再一次陷入了浓重的雾霾之中，虽然有些室内场所可以用空气净化器降低污染，但是室外仿佛只有戴口罩（防毒面具）的方法了。最近 TEK 推出了一款 Arie 便携式空气净化器，解决了户外空气污染问题。

这款空气净化器有着 U 型流线外观，兼顾了时尚和人体工程学设计。做工过硬，重量比一般的包耳式耳机稍重。在一般佩戴过程中不会感到不适，但是略有噪音。

它靠微循环保证小范围内的空气质量，一次充电可以提供 4 小时续航。内部采用可换滤芯设计，需要定期替换空气滤芯。

X：有没有觉得这个东西挂在脖子上，脑袋上再套一个鱼缸，整一个宇航员的外形？空气污染再严重下去，人们日常都要穿防化服活动了。

参考售价：15000 元

数字显微镜

Upmost 是一家涉猎很广的科技企业。最近它推出了一款数字显微镜产品 UPG650。在学生时代，不少人都有过用显微镜观察细胞壁的经历。这款显微镜可以直接用 USB 先连接电脑，把画面传输到显示器端，还能直接拍摄图片。在镜头前端，它有 6 个白色 LED 等可以补光照明，所以不需要载玻片背后的反光镜。

它内部采用 500 万象素的镜头，支持最大输出 2592*1944 的照片输出，放大倍数 200 倍，还能进行录像拍摄。除了有线版本之外，它还有一个更高级的无线 WiFi 版本可以选择购买。

X：科学狂人会喜欢的。它的体积比较小，还可以拿手里拍摄，检查辨识各种细小的东西应该挺有用。

参考售价：1500 元





用显微镜检测电子元件

专访 征途 2 游戏主策划赵剑枫 揭秘史上最大资料片



众所周知，著名网游《征途 2》在今年 ChinaJoy 展会后更新了其游戏史上最大的一部资料片《征途 2：正式版》。但是依旧有很多玩家不了解游戏大规模更新的内容。所以本期面对面我们就请来《征途 2：正式版》游戏主策划赵剑枫先生，让他来解答一下玩家关心的问题吧!

问：本次资料片对画面优化上采用了 1080p 的全高清技术。为什么会想到在 2D 游戏上对画面的精细程度下如此大的功夫呢？

答：其实在《征途 2》推出时已是 2D 画面中最漂亮的游戏，时隔三年或接近三年。想在 2D 画面中始终保持一个王者，将会在整个画面上升级至 1080p 的高清。为此付出了几百兆甚至上 g 的更新量。也担心玩家将怎样去更新客户端，从游戏登陆画面创建等做了新的画面创建。

问：本次资料片更新，还将会开放两大新职业。相信玩家对于这两大新职业一定会非常好奇，能请您给大家透露一些职业的优势和特色吗？

答：现有职业既七大职业 14 系，增加至第八系。先简单介绍两点吧，新武器为枪和炮，大家常常会忽略。作为一个新颖的亮点该武器可以变换形态，在攻击或收起是会有一个动态过程。将会给玩家一个全新的体验。第二点该职业的特性，可以使用物魔双攻。现有的职业都是纯物攻或魔攻系，这将是一个跨界的职业。在攻击属性上会有一些优势。







问：新职业的诞生，会不会对目前已经开放的其他职业造成平衡性的影响呢？

答：当时《征途 2》只有五大系职业，在去年的 10 月我们更新了资料片，增加了两大系的新职业，在当时也曾考虑是否影响游戏平衡，就是这次历练我们相信，我们可以在做到游戏平衡性，和游戏娱乐性的度。这次推出的第八大系职业同样也能做到，我相信这是一个积累，从测试上来说这次已开放的职业将会有 200 级的技能解锁。将会有更多全新的操控体验技能。玩家在 pk 或者任务上会有更大的挑战。

问：各职业 200 级终极技能一定是一些很厉害的技能，这些技能的开放，会不会因为玩家降低了战斗难度，而失去了一些娱乐性呢？

答：我觉得不会降低只会增加，为什么这么说，首先玩家获得更厉害的技能，在任务或者 pk 上能有更多可能性，玩法上的更多变化体验。第二点，别的玩家同样会开发出新的玩法与挑战。就需要比拼更多的对游戏的操控和技能的熟悉度，反而增加游戏性。

问：作为《征途》一直以来吸引玩家的最大特色 -- 国战，在本次资料片的更新后也会有重大的升级，能请您给大家介绍一下吗？

答：在资料片这次的更新，社交系统的革新，在客户端、微端、还会在页游上。现在已有七十个大区已经全部互通。大家可以相互加好友和 pk，国战这会增加更多的游戏性，服务器与服务器之间的阵营之战，在将来会推出全新的国战联赛。我相信大家的激情一定会更加踊跃。

问：本次资料片还将会开放跨服同频聊天，对于这点是许多厂商想做又不敢做的，毕竟那么多人一起聊天的话，难免会比较混乱，《征途 2s》是如何对应这个难题的呢？

答：对于这个问题我们研究的还是蛮深刻的，可以通过更多的设置完成两全其美，目前所有服务器的聊天已经互通了，玩家可以开启或者关闭别的服务器聊天频道，有一个自主的选择，这次的资料片，该跨服聊天系统是单独的系统和原有的聊天系统隔开。各种交友 pk 信息都会实时推送至聊天平台，玩家能有更多资讯获取。参与朋友之间的帮助等。

问：作为一款客户端游戏，创作出微端登录已经很不容易，资料片更新后还增加了网页登陆，相信一定会对页游市场造成一定的冲击。网页登录的话和客户端或者微端登录相比会不会有什么不同呢？例如功能方面？

答：我先从网页技术说起吧，是从征途 2 尾端技术而来，征途 2 页端不是 flash 技术，是直接嵌套了微端技术，目前已经交与测试阶段，测试反响好评。常常受到测试玩家的截图，截图上页面的画面和客户端画面是完全相同的品质。在这一块是我们一种核心技术的突破，届时网页端将会成为玩家一个新的登录方式，包括将来的手机端。其实最终目标是为了玩家减负，能有更多的时间能玩游戏，可以相互切换更方便。能生活中游戏，更能好好享受游戏，快乐的游戏心态。

问：能在给我们透露一些还未公布的资料片其他内容吗？

答：可以透露，社区型 画面 玩法都有提到，在竞技系统上会有一个革新，在线商会内置一个游戏币交易平台，可以让玩家的游戏币转换为现金，能让更多非 rmb 玩家享受游戏，玩家只需要绑定支付宝等，就能做交易收入，方便快速。不需要在线下交易不安全性。巨人可能会在未来开发全额宝的战略，该概念只需老玩家重新返回游戏将按从前充值得到一定的游戏上返还机制。



身临动漫精彩世界 回味当年经典片段

“卡通总动员・疯狂模玩季”在沪举行

2013年10月27日，“卡通总动员·疯狂模玩季”之“海洋堂？世界美术馆—手办艺术展”登陆沪上时尚人气地标——1933老场坊。新世纪福音战士、哥斯拉、星球大战、北斗神拳、我的女神、钢之炼金术师、名侦探柯南、七龙珠、神奇宝贝、铁臂阿童木、初音未来、美少女战士……近四千件手办作品集体亮相，展出内容涵盖40年动漫经典之作。

此次展出不仅是“海洋堂”全球巡展中国内地唯一一站，也是中国首个手办主题艺术展。有别于以往动漫展会手办作品的简单摆设，此次展会分设“燃”——蓝色英雄篇、“萌”——粉色公主篇、“Wow！”——橙色梦想篇三大主题，按月推出，以艺术化的陈列方式，高度还原动漫作品中的经典场景。从70、80后共同记忆的北斗神拳、七龙珠，到90后集体追随的EVA、FATE、初音未来，将各年龄阶段对于动漫的美好记忆一“展”打尽。配合“燃”、“萌”、“Wow！”三大主题，展出期间，主办方在每个节假日都会举办形式多样的互动活动，如变形金刚年会、御宅族相亲会、手办讲座、娃展等。琳琅满目的手办作品，加之极具参与性、趣味性的活动，“卡通总动员？疯狂模玩季”之“海洋堂？世界美术馆—手办艺术展”值得期待！ 为期近三个月的展会将于2014年1月15日落幕。



他是北斗神拳门的继承人，他是战神与正义的化身，他经历了无数地狱般的磨炼，他的一生都在为爱而战。“北斗百裂拳”、“无想转生”、……再度回想起这些招式与奥义时才发现，原来健次郎早已成为记忆里最强的英雄！



谈及EVA，耳边便会立刻响起使徒入侵时作战指挥中心独特的警报声。对EVA的爱，不同的人有着不同的解读方式——迷人的背景设定，难懂的台词，精美的EVA机体，甚至是凌波零的那句“你不会死的，因为我会保护你”，……共同的是，EVA在我们的心底都刻下了深深的印记。“美丽的天使在远方召唤你，勇敢的少年啊快去创造奇迹……”



及肩的短发系着黄色的缎带，但果然还是“最适合绑马尾”的SOS团团长凉宫春日简直就是不可思议的存在。她好胜心极强、超级任性、成绩优异、运动万能；她是团长、名侦探、超监督、编辑长；她认为“恋爱感情是精神病的一种”；最重要的是，她具有改变世界的能力！

“找出外星人、未来人或超能力者和他们一起玩！”谁也来和我一起改变世界吧喂！



完美世界·青春怒放

11 月群星齐聚上海大舞台 重温时光共同“青春怒放”

《同桌的你》、《白衣飘飘的年代》、《一生有你》……这些校园旋律你是否还记得？在这个秋天，一场以青春、梦想、怒放为主题的演唱会将于 2013 年 11 月 8 日上海大舞台唱响，集结了水木年华、老狼、李健、叶蓓、王啸坤等人的演唱会，将通过对 90 年代、00 年代在校园里曾经流行的歌的现场重温，唤醒在场万人的青春记忆。与此同时，《怒放》这部由水木年华组合成员卢庚戌转型导演执导的首部电影作品，也将于 11 月 8 日正式在全国上映。

此次演唱会，也是卢庚戌最新电影作品《怒放》的首映礼。作为无数青年校园记忆的代言人、水木年华的一员，卢庚戌首次执导筒，镜头也是对准了梦想与青春，讲述了曾经是“怒放”乐队的成员步入中年再度追梦的故事。演出阵容集结了潘粤明、秦昊、刘孜、吕聿来、严宽、杜海涛、王啸坤等各路明星。而《怒放》故事更像是他的自己的故事，2001 年，清华校友卢庚戌与李健共同创立了水木年华组合，当年 9 月，水木年华的首张专辑《一生有你》引起巨大反响。而后几经分合，水木年华剩下卢庚戌与缪杰并组合至今。水木年华以《一生有你》、《在他乡》等校园民谣歌曲走红内地歌坛，成为 80 后一代的集体记忆。



《怒放》被网友称之为最具复古色彩的正能量青春题材电影，影片描述了一群年轻人为了自己的爱情和梦想而奋斗，将真实再现青春绽放的上个世纪 90 年代。它和今年之前的几部青春题材电影的路线有着明显的不同，既没有《小时代》中的炫富，也没有《致青春》里的残酷，更不是《中国合伙人》里的出国梦。也许你可以从电影中看到自己平凡但充满力量的年轻时代。那些有着金色阳光，大把时间，游戏都打得悠闲自在的最好的最美的年代。



《怒放》剧照




10 月，水木年华卢庚戌、杜海涛与王啸坤三人来到上海莱悦游艇会所，出席“完美世界－青春怒放演唱会”发布会，与大家畅谈自己的青春与梦想。

民谣与回忆　游戏与青春

七年前，水木年华为《完美世界国际版》游戏创作的主题曲“完美世界”传唱至今，成为一段传奇。七年是一个时代。它使一个少年走向了青年，一个青年步入了中年。如今《完美国际》在 10 月 24 推出新资料片“荣耀与新生”，双方依旧心手相依。据悉，此次“完美世界 青春怒放”的演唱会上，除了水木年华、李健之外，内地最早的一批民谣歌手老狼、叶蓓，以及新晋民谣歌手王啸坤也将悉数登场，让整场演唱会成为集体高歌的民谣现场。怀念自己青春的游戏人，如果有兴趣，不妨找上当年的好 G 友，一起去回忆一下。

卢庚戌对这部电影表现得信心十足：“完全没有压力，赵薇有赵薇的青春，我有我的青春，我们是不一样的。”他解释说，影片是从中年人的视角去回看青春，“片中会有两拨演员，中年和青年，连杜海涛都找到了跟他很像的中年演员。这片就是要告诉你，看完之后去找回以前的小伙伴一起去做想做的事，青春是美好的。”



新天龙八部武侠交响音乐会



民族器乐和交响乐完美结合

10月22日下午，《新天龙八部》“永恒经典”武侠交响音乐会在北京音乐厅举行。在这场别开生面的新式游戏发布会上，中国东方演艺集团东方交响乐团为在场玩家奉献了一场精彩的音乐盛宴。现场玩家在聆听天龙经典曲目的同时，更一同欣赏了历代游戏精彩内容合编和新版唐门的宣传视频，而《新天龙八部》乔峰的扮演者——钟汉良的出席，更是引爆了现场高潮！

气势磅礴的天龙之声

中国东方交响乐团自成立以来不仅多次与国内外优秀的指挥家、演奏家、歌唱家合作演出，更通过的各种不同的演出形式普及交响音乐，以不同的表演形式为听众带来全新的音乐感受。在本次《新天龙八部》“永恒经典”武侠交响音乐会上，著名指挥家陈虹菁率领全团为玩家献上了由三个交响乐篇章交织而成的“天龙之声”。

据悉，玩家在现场欣赏到的交响曲曲目是由仙剑音乐缔造者——骆集益领衔大师级团队为《新天龙八部》度身打造。除了气势磅礴的交响曲曲目以外，游戏主题曲《只为兄弟战今生》的原唱李石，也亲临现场为玩家们献上了游戏的经典主打歌。

新门派唐门受人关注

提到《新天龙八部》“永恒经典”武侠交响音乐会的宣传主题，就不得不谈到《新天龙八部》的10月25日公测了。游戏的公测亮点除了全新3D江湖的恢弘画卷之外，更吸引玩家注意力的莫过于全新门派——刺客之王唐门的粉墨登场！据《新天龙八部》项目美女总监Ellie介绍，较之内测版本所曝光的唐门，公测版本的唐门有了进一步的完善，唐门职业将更具有可玩性和平衡性，而独有的玄毒双属性设定将为玩家们带来前所未有的体验！

此外，《新天龙八部》还将推出“股权红利”、新服福利等精彩活动安排，而在唯美3D版更新的内容，也会同时更新到永恒经典版里，游戏将实现双端并行，玩家可以在两个客户端之间随时切换使用，所有的角色属性、装备、财产、社交关系等数据都不会发生任何变化，消费也不会有任何损失。



著名指挥家陈虹菁



游戏主题曲演唱者李石



全新3D江湖实景截图

双面乔峰亲临现场

《新天龙八部》“永恒经典”武侠交响音乐会上的另一波高潮，则由“双面乔峰”钟汉良掀起！隐藏在交响乐团最后排的钟汉良以敲响巨鼓的方式，突然降临现场，引起了在场粉丝们的欢呼尖叫。游戏代言人钟汉良的亲临现场，宣告了公测的正式启动，也揭开3D浪漫江湖的全新篇章。谈到与《新天龙八部》的合作和对乔峰的理解，钟汉良表示：“乔峰在我心里是个很特殊的角色，我本身又有点，怎么说呢，英雄情结吧。拍片没拍过瘾，能再演一次，当然兴奋啦。”

在音乐会尾声时刻，钟汉良预祝《新天龙八部》公测圆满成功，并呼吁玩家们在10月25日跟帮主一起去闯荡江湖！



双面乔峰定妆照



钟汉良亲临现场

玩家交流

忧伤悔恨的 X 先生

时间过得飞快，转眼间就到了 11 月份。回顾一下自己这一个月来，好像什么事情都没有做。连写本月动态也是冒充小孩子的日记写法：“开头水上一百字。”但就在写这条东西的时候，他却惊恐地发现，已经 11 月了！什么事情都没做！一年又要过去了，这一年也什么都没做。啊……人的一生，多么短暂啊。现在大脑中就只能有一个念头，对被浪费的时间的尊敬、忧伤和悔恨交织在一起，让人惶恐想要抓住点什么。

他还记得上周去看某产品发布会。CEO 捧着新产品的黑盒子走进来，台下的观众怀着欲望，发出一阵满意的呢喃。所有人的注意力集中到了那个小小的黑盒子。CEO 把包装盒放在桌子上，翻手打开。盒盖子揭开了。

“哇——！”满场的人同时叫了起来，像是在看焰火。

那时候他觉得场子里的人明显都被下了魅惑的诅咒，现在又觉得自己也是同样。

面对诱惑的时候，人显示出弱智般的痴迷，嗷嗷叫着追逐着闪光的亮点，却没意识到自己每时每刻都在死去。遗忘和逃避，反抗，遗忘和逃避，再反抗。现实多么残酷。



阿汤叔 传说 or 战记？左转 or 右转？



终于玩上期待已久的《炉石战记》啦！（X 先生：“国服叫《炉石传说》才对”）切！大叔玩的是台服哦！火星国服现在还在发号你们懂得……坚持买杂志的读者肯定知道，编辑部一大群小编曾经都是 TCG 卡牌游戏的忠实粉丝，这次炉石内测同样也吸引了他们，电攻名人堂的那些“骨灰”们顿时一个个都复活了，火狼、贪睡猫、夜猫、SKY、肥羊等等……好吧，你们先得感谢我出卖色相搞定了台妹手上的激活码！不过有这么多专业的高手级人物关注，大叔我可以底气满满地告诉大家：从下个月杂志开始，我所计划的跨越 2014 年的魔兽炉石专区和经典英雄卡牌收藏方案就要正式实施啦！广大喜欢炉石的玩家千万要记得订购 2014 全年杂志哦！你肯定会有惊喜！

雪灵珑 相约海洋堂·世界美术馆手办艺术展



灵珑这段时间一直在关注海洋堂·世界美术馆手办艺术展，据说这个动漫展可是中国首个大规模的动漫手办展哦，展品主要来自日本顶尖手办制作公司海洋堂，兼有来自万代、GoodSmile、寿屋、ALTER、 MAX FACTORY、WAVE 六家手办制作优质领军企业。随着时间一天天过去，眼看动漫游戏博览会就快来临了，灵珑的眼前幻化出了一幅幅精美的手办作品，鸡冻啊！！眼馋啊！！！贵啊！！我要抢劫！！我要手办！！X 先生掏出钱来，打……打……打劫。

小 P 羊 看 WCG 各种像演

最近 LOL 赛事特别多，继 S3 冠军赛之后，又进行了 WCG 中国区的赛事。忙里偷闲地看了一场又一场比赛后，P 羊的吐槽能量可谓即将破表。尤其是看了 2 支堪称宿敌的老牌队伍（在 S3 赛季连连失利的两支著名队伍，名字我就不说了）如同红白机游戏《中国围棋》中的老头 AI 般你喂一招我喂一招时，P 羊我忍不住要高呼：“麻烦你们演戏能不能演得敬业些？给点激情呀！干干脆脆地来个 20 分钟速推啊！30 分钟果断拿个大龙啊！”。也许 LOL 看多了，会不由自主产生一种错觉，别人打得好是在演，打得差还是在演。



小 i 一定是我做梦的方式有问题

十一月是个好月份啊！前有万圣节，后有光棍节。为了表达出对这个神圣之月的敬意，本尊一口气玩了大量的僵尸类游戏。为了能更好地感受僵尸的魅力，我坚持白天在编辑部看动漫，半夜三更一个人窝在被窝里打僵尸的好习惯！于是乎……

某个月黑风高的夜晚，我一个人在空无一人的地铁站里游荡。忽然，前方一大群僵尸越过栅栏潮水般向我涌来！我本能地四处找武器，只听远方传来一声大喊，那是三笠撕心裂肺的呼唤：“艾伦小心！”我抬头一看，一头进击的巨人朝我迎头扑来……

……

倏然惊醒，怒摔 iPad：巨人你妹啊！……你妹啊！……妹啊！……啊！





编辑部的故事

你和队友能一起打到多高排位？

（第一时间做出选择，最后累计分数）
1. 假期，你和你的好队友通常在做什么？
在家看战斗战术录像——1
和你一起打匹配锻炼——2
复习功课——0
2. 周一上课时，你的队友常会有哪些变化？
昨晚打游戏，眼睛红肿——0
变胖了——1
换上新的行头，或者带来新奇的东西——2
3. 如果用食物作比喻，你的队友比较像？
饼干——0
牛肉条——1
果肉果冻——2
4. 你如何形容自己与好队友的关系呢？
互相坑爹——0
好姐妹——1
最佳 G 友——2
5. 你的好队友比较像哪一种花朵？
热情的菊花——1
朴实的漫天星——2
芬芳的月季——0
6. 你曾经私底下从哪些方面和队友做过比较？
战斗 KD 比——2
长相、身材——0
学习能力和成绩——1
7. 你了解朋友游戏之外的爱和恨吗？
了如指掌——2
知道一点——1
不关心——0
8. 当你比赛失败时候，你的队友会做些什么呢？
安静地陪伴坐着——2
对你解释打法——1
关掉游戏，去干别的——0
9. 你知道好队友最不擅长的游戏英雄吗？
想不起来他们不擅长什么——0
知道两三个不会玩——1
太多啦！水货！——2
10. 你的某个好队友被对手或者其他队友喷，你会怎么样呢？
很替他可惜——2
就当笑话——1
很气愤，为自己有这样的朋友丢脸——0
11. 你和好队友交换过位置，帐号，甚至电脑外设吗？
从来没有——0
经常交换——2
有过一两次——1
12. 你认为以下哪个称号比较配你的战友？
神秘人——0
耍宝王——2
搞笑幽默演员——1

答案解析

18-24 分——钻石以上王者
你和你的队友是非常强力的搭档。有时候像亲兄弟，有时候又像认真争论的孩子，也吵闹过，但始终不伤和气。在战场上你们时刻能罩住对方，无论是谁有进攻或者防守的念头，都能与对方配合。你们是一组影子武士，在敌人眼里威胁较高的存在。
组合战斗力：

12-17 分——黄金搭档
你和队友互相欣赏，互相鼓励，友谊浓度非常纯真。你们虽然不是心神合一，但也是让人羡慕的游戏好伙伴。你们都是有主见的人，允许



队友保有小缺点，就算有时候发挥有失水准，也不会非要争一个是非曲直。这种游戏模式比较牢靠，基本上能玩一辈子的好 G 友，珍惜友谊吧。
组合战斗力：

6-11 分——青铜路人
你比较重视自己的看法。可能你和队友在战术打法和操作风格上截然不同，所以有时候对战友的临场表现也比较疑惑，只是觉得对方还算比较容易一起玩，才组成一个队伍。当然，你和队友都有一些优点，所以你们在日常的游戏中只要保持娱乐的心态就好。相信在不久的将来，一起经历的时间也能让你们感到愉快。
组合战斗力：

0-5 分——万丈深坑
你并不真正了解自己的队友，对方也不一定了解你。你们是临时凑起来的战斗力，没有经过系统的锻炼。在战场上的紧要关头，也许谁也靠不住谁。在某些游戏结束后，你反而会觉得更加孤单。实际上这种情况可以考虑敞开心扉，和队友一起学习成长。同时也要提升自己的能力。
组合战斗力：

你会对某游戏感到腻味吗？

（根据选择跳看题目）
1. 你常会下定决心，但最终没能实现吗？
A 是的——看 2
B 不是——看 3
C 看情况——看 4
2. 遇见打不过去的游戏难关，你会一直坚持吗？
A 是得——5
B 不是——6
C 不一定——7
3. 你记仇吗？
A 是的——6
B 不是——8
C 看什么仇了——7
4. 你经常思考琢磨游戏难题吗？
A 是的——5
B 不是——6
C 看心情——9
5. 你觉得自己败家吗？
A 是的——10
B 不是——11
C 参照物不同难以选择——12
6. 看见新游戏发行，你会很想玩吗？
A 是的——13
B 不是——10
C 不一定——12
7. 你会为游戏中的内容伤感吗？
A 是的——13
B 不会——14
C 不记得了——12
8. 你会被游戏的魅力和魄力感动吗？
A 是的——13
B 不是——7
C 记不清——14
9. 就算感到恐惧和恶心，也能坚持玩游戏吗？
A 是的——11
B 不是——12
C 从未有过经历——5
10. 你喜欢网络游戏胜过单机吗？
A 是的——15
B 不是——16
C 无法比较——17
11. 你喜欢廉价的游戏，打折的内购甚至盗版的软件吗？
A 是的——10
B 不是——17
C 说不清——16
12. 你觉得自己为了游戏牺牲的多吗？
A 是的——17
B 没有——18
C 闹不懂——15
13. 你注意保养身体吗？
A 是的——18
B 不会——15
C 这有关系吗——19
14. 你玩游戏总能有明确思路？
A 是的——20
B 不是——18
C 还好——19
15. 你乐于和朋友一起游戏吗？

A 是的——甲
B 不是——乙
C 不同游戏不同吧——丙
16. 遇到困难，你会寻求攻略帮助吗？
A 是的——丁
B 不是——17
C 不一定——丙
17. 你觉得独自挑战经常会遇到局限吗？
A 经常——乙
B 很少——丙
C 没统计——丁
18. 有过盲目的游戏状态，像梦游一样？
A 是的——甲
B 没有——乙
C 忘了——戊
19. 你幻想过自己真的变成为游戏的主角吗？
A 是的——己
B 没有——甲
C 无法定义——戊
20. 这阵子有一个游戏在玩，就绝不会尝试新游戏吗？
A 是的——己
B 不是——戊
C 很难说啊——19

答案解析

甲：你容易沉迷于各种游戏，你平时乐观开朗，做事大大咧咧，好玩的不好玩的都会和朋友分享，玩完一款游戏之后，马上就能对新的游戏感兴趣。但对老游戏也可能很快没什么印象。

乙：你会把一款游戏玩上很久。生活态度始终如一，很少有游戏能让你玩腻，就算一时间不玩了，也可能之后拿起来再怀旧。

丙：你不会轻易被杂乱的信息所左右。有着洒脱的性格。在一款游戏腻味后，你不会依依不舍，关掉游戏就是放下了。但有时候有点个人主义，很难有游戏入你的眼，够得上你的评判标准。

丁：你会投入地寻找新的游戏。开始一款新游戏对你来说是一种享受。你懂的拆靠游戏包装，等待游戏安装时候的那种快乐。和甲类人群有些类似，不同是你更加喜新厌旧。

戊：你相当低调，对游戏的悟性强。容易成为游戏中的高手。在玩腻一款游戏前，会充分地欣赏它的乐趣。如果对游戏无爱了，也会记得各种有趣细节。

游戏微测试

己：你喜欢一个优秀的游戏氛围。对朋友圈的流行游戏很敏感。有时候难以把握自己对游戏的感觉，更像是享受和朋友们一起的乐趣。



电攻侦探社

奥格飞艇劫持者

案件 A：

从奥格瑞玛飞向雷霆崖的飞艇遭遇到不明身份的劫机犯的劫持。劫机犯强迫飞行员改变航向，飞往塔纳利斯沙漠。他用飞艇上的联系珠宝与奥格飞艇管理当局联系，提出要求：“如果想保证人质安全，准备好一百万金币的箱子，然后准备三个降落伞，一起送到指定的加基森飞机场。”飞艇降落后，部落当局马上把金币和降落伞交给了劫机者。随后劫机者命令飞机再次起飞，在经过千金石林的时候他准备好降落伞，独自跳了下去。从此逃之夭夭。请问为什么这名劫机犯要三个降落伞？



坦克间谍

案件 C：

《坦克世界》的两大公会 A 和 B 在线上经常对干，水火不容。为了更好了解敌方的实力，双方都会派间谍潜入敌人的 YY 语音，盗取重要的军事资料。为了避免 YY 被窃听，很多秘密活动和重要信息都被公会官员带到线下进行交换。有一天 B 公会在某图书馆进行线下活动，A 公会的间谍成功混入，并且偷取了重要的骨干名单和擅长车型名单。这两份名单只有纸质版本。

B 公会发现之后，马上对现场的人员进行排查，找出了间谍。可名单却被间谍藏好了，并不在身上。B 公会的理事问道：“坦白吧，蛆虫，你究竟把资料名单藏到哪里去了？马上交出来。”间谍说道：“我把它藏在二楼的一本杂志里面，我还记得那本杂志的名字是《电脑乐园游戏攻略》，名单就夹在这本杂志的第 51 页和 52 页之间。”“别吹了！”B 会会长拍了一下桌子，怒道，“别撒谎了，快把名单交出来！”

为什么间谍的谎言被看破了呢？

被偷窃的宝石



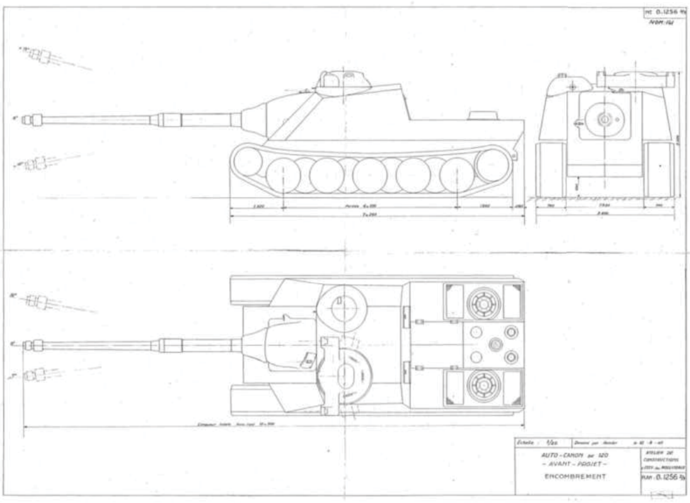
宝石骑士塔里克在不参加英雄联盟的时候就经营一家高档的珠宝店。他店里的宝石都是上等货色，最出名的是稀有的蓝钻。某天，宝石骑士的珠宝店失窃，两颗蓝钻石不翼而飞。皮城女警发现了三个嫌疑人。一个是寄住在附近的荆棘之兴婕拉的养父。婕拉的养父因为养女的怪异举动和变异承受了很大压力，偶尔会酗酒；一个是光辉女郎拉克丝的追求者，这个追求者最近刚刚来到这个城市，之前他去过好多次珠宝店，但什么也没买，好像有点犹豫；第三位是一炼金术士辛吉德的夫人。这位夫人穿着体面，喜欢参加各种舞会。皮城女警询问了他们珠宝店的失窃案，三人如下回答。

花女养父：女儿最近身体不好，我养花为生，没什么钱给她治病，但这些年我从来没做过违法的事情。

光女追求者：我喜欢一个亮闪闪的女孩，并且想向她求婚。我的确很希望送她名贵的珠宝，但是我钱不够。经常去那里看看是因为我犹豫了很多次，不知道是否该掏空积蓄。

炼金夫人：这是对我的诽谤。我也算是有身份的人，我的丈夫他很有钱，为什么需要偷窃？你不能因为我喜欢蓝钻石就污蔑是我做的！

请问是谁有可能偷了宝石？



读图时代


埃及公布重大考古学突破


在外面总要比被关起来的好

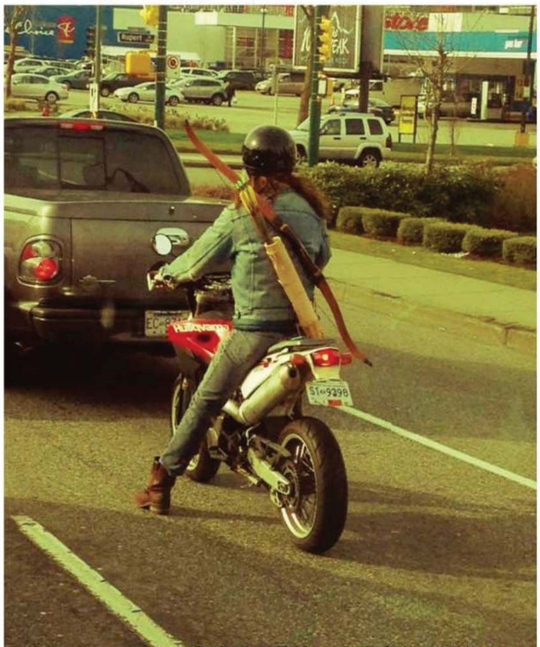
少年，我看你很有想法，跟我学做宅男吧

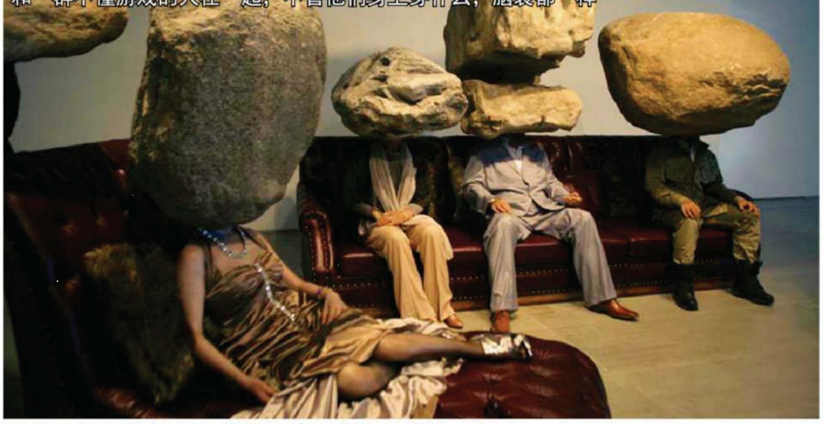


理想很肉感，现实很丰满


他复活了！真的有天使！

人生三大错觉：她喜欢我，我可以反杀，今天的风沙不太大



上班高峰目击劳拉·克劳馥女士堵在路上

和一群不懂游戏的人在一起，不管他们身上穿什么，脑袋都一样



真爱就是让鞋一辈子追寻它的球


只要想得到，没有什么做不到

侦探社答案

案件 A：劫机犯要三个降落伞是为了造成他有一个或多个同伙的假象。这样在他下飞机取钱的时候就会让部落当局认为他的同伙在飞机上埋伏。而且他也可能用多余的降落伞带走人质逃跑。所以这些降落伞也不会被做手脚。

案件 B：女警只是提到了珠宝店失窃，没说被偷的是什么。炼金夫人辩解提到了“蓝钻石”，非常可疑。而且炼金其实不算很富有，但她觉得自己丈夫很有钱，喜欢参加舞会，爱慕虚荣。如果没有足够金钱支撑面子，她可能会冒险。所以她的嫌疑最大。

案件 B：电攻是月刊，他连哪一个月都没说，岂不是太笼统了。而且，第 51 页和第 52 页是同一张纸好吧，喂！


EVE
ONLINE
奥德赛
全球顶级太空星战网游
www.eve-online.com.cn
我们的征程是
星辰大海
这是一个绝对自由的虚拟世界，这是一个充满未知探索的世界，这是一个完全由你掌控的世界。
这里的整片星域将是你无限发挥的空间。
完成生产制造、钱货交易、资源开发、夺取领地等任何你想要统治这里的事情。
这里不缺乏精英人才，你所需要做的就是用知识、胆量和行动来完成这些目标。
现在，宇宙的操控权掌握在你的手上！
扫描二维码 立即获得EVE新手卡
CCP
世纪天成
www.tiancity.com